ONIMUSHA O LENDÁRIO ARTEFATO DESTRUIDOR DE DEMÔNIOS

Dragon Slayer

ROLE PLAYING GAME

Olhos do Mal

Como lutar com eles, fugir deles, e até ser um deles!

Primeira Aventura

9 novas raças para heróis não humanos

A Ilha Sem Norte

Uma aventura de horror e **Ação!!!**

Reinos de Moreania

Novas divindades e poderes para clérigos

Computadores como você nunca viu antes

Chobits

ANO I • No. 03 • R$ 6,90
ISSN 1806-1524

Relíquias de Brachian

O Forte do Leão

Campanha Oficial para Primeira Aventura

JÁ NAS BANCAS!

editora manticora

EXPEDIENTE

A revista **DragonSlayer nº 03**, é uma publicação mensal da **Editora Manticora.**

ISSN: 1808-1584

Equipe Editorial:
Fabio Akio Fugikawa
Gisele Roth Saiz
J. M. Trevisan
Marcelo Acerbi Wendel
Marcelo Cassaro
Ricardo Acerbi Wendel
Rogério Saladino

Jornalista responsável:
Gisele Roth Saiz
MTB: 42.105/SP

Direção de arte e projeto gráfico:
Fabio Akio Fugikawa

Ilustradores:
Eduardo Francisco, Erica Awano, Julio César Leote, Leonel Domingos, Ronaldo Barata, Zambi, Ig Guara, The Well e João Silveira (capa)

Redação, Administração e Publicidade:
Rua Augusta, 976 - 2º andar
Cerqueira César
São Paulo - SP - CEP: 01304-001
Fone/Fax: (11) 3257-5103
editora@manticora.com.br
www.manticora.com.br

Planejamento de Circulação em Bancas
EdiCase - Soluções para Editores
www.edicase.com.br
Tel.: (11) 3772-4303

Distribuição Exclusiva em Bancas
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A

Impressão e acabamento:
Gráfica Parma

Atenção: A DragonSlayer não tem representantes em nenhum lugar do Brasil. Ninguém está autorizado a receber valores em nome da Editora Manticora. É proibida a reprodução das aventuras, personagens e nomes publicados nesta edição sem prévia autorização. Todas as ilustrações originais usadas aqui pertencem à Manticora Editora e Produções Gráficas Ltda. As opiniões expressas nos artigos publicados nesta edição são de responsabilidade dos respectivos colaboradores.

E chegamos ao número

Somos gratos a todos pelo apoio e pelos e-mails de incentivo, sinal de que fizemos um bom trabalho em nossas duas primeiras edições. Com a força de vocês, nosso caçador de dragões poderá continuar sua dura missão de eliminar estes monstros terríveis e vis que infestam os mundos de fantasia.

Essa união entre leitores e editora permite que o RPG continue forte e que o mercado se expanda a cada dia, abrindo espaço para que mais e mais pessoas tenham condições de jogar e até criar seus próprios livros. E, quanto mais material disponível, melhor. É o que tentamos fazer.

Passada a ressaca do EIRPG e a euforia dos lançamentos que levamos para lá, voltamos com tudo! Se você é um guerreiro de coração fraco, passar bem... O terror tomou conta da DragonSlayer neste mês! A aventura A Ilha Sem Norte coloca os heróis de AÇÃO!!! cara-a-cara com criaturas insólitas e terrores indizíveis. Para completar a atmosfera de horror, a seção Exploração traz o Teatro de Dante, uma casa de espetáculos amaldiçoada com um passado macabro e um presente tenebroso.

As adaptações também estão de volta: desta vez, o conhecido game Onimusha mostra demônios do Japão feudal e uma poderosa manopla extremamente útil para quem pretende enfrentá-los.

Para os mais clássicos, ainda temos os temidos Observadores (criaturas mortíferas do mundo medieval), sem contar as tiras Grimório de Jade e Sir Holland, Encontros Aletórios, deuses-menores de Moreania, DeepGate, novas raças para Primeira Aventura, Laboratório do Dr. Careca e Dragon's Bride.

O suficiente para que você se divirta por um bom tempo. Ou pelo menos até a DragonSlayer nº 04 chegar às bancas...

Boa leitura!

Equipe DragonSlayer

SUMÁRIO

ENCONTROS ALEATÓRIOS 4
Paladinos, cartas e o Grimório de Jade

REVIEW 8
Livro dos Níveis Épicos e *RPGQuest*

SIR HOLLAND 11
O último combate é sempre o pior

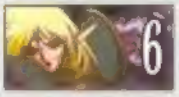
DEEPGATE 14
Legião Escarlate, os guias alados

DEUSES 18
As maiores forças dos Reinos de Moreania

CHIOBITS 34
Os melhores "computadores" e também os mais atraentes

RAÇAS 38
Semi-humanos como raças para Primeira Aventura

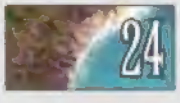
DRAGON'S BRIDE 54
O estranho amor entre Lorde Betta e Dafnia


LABORATÓRIO DO DR. CARECA 6
De olhos bem abertos

CLÁSSICOS 10
Die Vecna Die!

EXPLORAÇÃO 12
O palco de um incêndio ou do sobrenatural?

ONIMUSHA 16
Energia de almas demoníacas como armas para o Bem


AVENTURA 24
Uma ilha de pesadelos

CHEFE DE FASE 37
O lich estressado

OBSERVADORES 44
Olhos, raios mágicos, tirania e perversidade

Olá, roladores de dados. Aqui fala o Paladino, da revista DragonSlayer (ahá, agora acertei!), pronto para ajudar os leitores em tudo que for possível. Exceto, claro, matar dragões.

— Triste...

— Ah, e esta moça com orelhas de gato...

— GATA! Misericórdia, orelhas de gata!

— Tá... orelhas e rabo de gata...

— CAUDA! Rabo não, cauda! Deixa de ser grosso, que coisa!

— LARGA DO MEU PÉ! EU SOU PALADINO, NÃO SOU VETERINÁRIO!!!

APROVADA

Olá, Paladino e Paladina. Adorei a qualidade da revista, tanto no aspecto gráfico quanto as matérias! Vocês acertaram em cheio com a DragonSlayer! Os mapas estão excelentes, com a qualidade já vista na D20 Saga, reunida aos textos do grande Trio. Fico feliz em ver a união!

Queria saber se Primeira Aventura: Guia do Jogador e Guia do Mestre já estão nas bancas para compra, ou se somente serão distribuídos em lojas especializadas de RPG.

Gostaria também de saber o nome do ilustrador das capas de Primeira Aventura, pois gostei muito do traço, que me chamou tanto a atenção, e percebi que também abrilhanta algumas matérias da DragonSlayer.

E a história em quadrinhos Dragon's Bride, será uma série permanente na revista?

Adorei o novo visual da Paladina. E que os deuses continuem abençoando meus Paladinos em sua nova missão nesta revista!

Mistivan, o Mago, e-mail

Olá, mago Mistivan. Ainda bem que você e tantos outros leitores aprovaram o "combo" entre os três maiores (e mais modestos!) autores de artigos para RPG no Brasil, e os realizadores da mais bela publicação brasileira para o Sistema D20. Se um grupo de aventureiros é mais poderoso quando seus membros têm habilidades variadas, então agora a equipe DSlayer é invencível!

Os dois Guias de Primeira Aventura já estão nas bancas de todo o Brasil, mas por tempo limitado. Mas, uma vez recolhidos, também poderão ser encontrados em lojas e livrarias especializadas, ou em ocasionais relançamentos. Portanto, não se preocupe, você não vai ficar sem seu jogo de exploração de masmorras.

A imagem dupla usada nas capas de 1ªA têm o traço de Julio César Leote, um ilustrador que também atua em *Holy Avenger: a Série Animada*; e cores de Rod Reis, o colorista atualmente responsável pelas HQs do *Superman* para a DC Comics. Esta dupla também produziu a excelente capa do romance *O Inimigo do Mundo*, além de outros trabalhos.

Dragon's Bride vai seguir regularmente nas páginas da DSlayer até sua conclusão.

— Viu só, Palada? Ele também gostou do meu novo visu Moreau! Não sei por que você acha tão estranho.

— Ah é... Herança do Gato. Foi assim que você ganhou as orelhas e o rab... a cauda, certo?

— Melhor ainda, ganhei Carisma +2!

— (Hmm... isso explica todo esse bom-humor sem noção...)

PRINCESA GATA

Graças aos deuses! Eu não agüentava mais esperar, meus amigos diziam que eu tinha sinais de crise de abstinência. Afinal, a outra revista era meu vício. Fiquei muito feliz com o retorno de vocês. Sou muito fã do trabalho do Trio Tormenta.

Moreania é simplesmente fantástico! Uma vez, quando decidi criar um cenário, pensei: o que eu gosto, além de RPG? De animais. Então pensei em um reino onde todos eram meio bichos. Também só havia duas divindades. Com o tempo deixei para lá, faculdade e tal... e agora vocês me aparecem com o cenário dos meus sonhos! Muito legal! Espero que Os Reinos de Moreania consigam conquistar o sucesso de *Tormenta*, que eu também sou fã.

Não gostei muito do nome da revista, embora tenha um significado legal. Sou meio chata pra nomes. Também não gostei dos nomes das cidades e reinos do novo cenário, muito americanizado. *Tormenta* tinha um ar mais nacional. Sei lá, vocês é que entendem do assunto...

Até mais e muito sucesso.

Princesa Seyfried, Feiticeira Moreau, Herdeira do Gato, 1º nível, princesaseyfried@hotmail.com

P.S: Preciso de um grupo de *D&D/Tormenta* para jogar nos finais-de-semana em São Paulo capital, ou região do ABC. Sério, me escrevam!

Pois é, eu TAMBÉM não gostei desse nome! Matar dragão devia ser ilegal! E mandar paladinos inofensivos tentar matar dragões TAMBÉM deveria ser ilegal!

— Chega pra lá, Palada, sai! Eu respondo minha amiga felina aqui!

Se você estranhou os nomes anglo-saxões dos Reinos de Moreania, pode ser porque a maior parte deles tem alguma ligação com o clássico *A Ilha do Doutor Moreau*, de 1896 — uma das primeiras obras de H.G.Wells, sobre um cientista louco que transformava humanos em animais (ou era o contrário?). Por exemplo, os três reinos principais de Moreania têm os mesmos sobrenomes dos três atores que interpretaram o Doutor Moreau no cinema: Charles Laughton, Burt Lancaster e Marlon Brando.

Agora vem ca, Herdeiro do Gato é muito bom pra aumentar Carisma de feiticeiro, não é não? Estou até pensando em pegar uns níveis nessa classe...

— BiBLIP! BiBLIP! BiBLIP! Olha que coisa, meu Detector de Combo Apelão tá dando sinal...

Escreva para a DragonSlayer, a única revista de RPG com paladinos estressados respondendo suas cartas! Escreva rápido, enquanto eles não se transformam em alguma outra coisa...

DragonSlayer, Editora Manticora
Rua Augusta, 976, 2º andar
Cerqueira César, SP/SP
CEP: 01304-001
editora@manticora.com.br

INÚTIL OU NÃO?

Olá, mata-dragões! Como sempre, vocês parecem bem esforçados em divulgar e facilitar o acesso de iniciantes ao nosso hobby tão querido — e o jogo Primeira Aventura parece uma excelente idéia para isso.

Mas, uma vez que DragonSlayer pretende dar suporte a esse jogo, isso me preocupa. Em "Reis da Selva", por exemplo, tivemos vários "novos" talentos para druidas e rangers, que não eram tão novos assim, pois já existiam em *Dungeons & Dragons*. Então, considero esse material pouco útil para jogadores experientes.

É claro, vocês não poderiam deixar de oferecer material para 1ªA, mas peço que não esqueçam o próprio *D&D*. Tudo de bom!

Carlos Dungeon Crawler, e-mail

Como um dos sistemas da casa, é verdade que Primeira Aventura terá presença garantida em todas as edições da DSlayer. Sempre com novas matérias tanto para Mestres quanto para jogadores. Também é verdade que muitas regras para 1ªA já são conhecidas pelos praticantes de *D&D*. Mas não, não é verdade que o material de 1ªA seja inútil para estes jogadores.

Primeira Aventura utiliza um sistema diferente para oferecer poderes especiais aos heróis. Em vez de habilidades de classe, usa talentos. Por exemplo, ambos os jogos têm Conhecimento de Bardo — mas em *D&D*, apenas bardos podem possuí-lo, enquanto em 1ªA isso é possível para qualquer personagem habilitado.

Então, o material de "Reis da Selva" não é assim tão inútil para jogadores veteranos como você diz. A matéria oferece habilidades como Companheiro Animal e Forma Selvagem na forma de talentos, para que não apenas druidas e rangers, mas quaisquer outros personagens de *D&D* também possam ter. Essa customização extrema é a maior vantagem de 1ªA em relação a seu irmão mais velho, e pode ser combinada com *D&D* para resultar em personagens realmente surpreendentes.

— Muito show esse *Primeira Aventura*. Então, se qualquer personagem pode ter qualquer habilidade, quer dizer que eu posso ganhar Fúria Bárbara?

— Não! NÃO! NÃO PODE NÃO!!!

SEM SURPRESA

Um dia, o Cassaro disse para não nos surpreendermos se ele usasse Koi (o cara-de-cachorro com espada katana) em alguma HQ. Mas mesmo assim eu fiquei surpreso que ele apareceu na mais nova revista de RPG brasileira.

Estou agora integrando a Ordem da Mantícora e me tornando um Dragonslayer, então gostaria de ter a honra de escrever para esta ótima revista (principalmente porque nunca vi um e-mail meu na outra). Eu gostei muito. Paladino, você tá SHOW. E, Paladina, você está uma gata!

Sou novato em *D&D*, mas arranjei os dois livros básicos (Jogador e Monstros) e queria saber algumas coisas:

1) No *Livro dos Monstros* existem raças que podem ser usadas por personagens jogadores, mas seus bônus são muito altos, eu acho! Não se tornam apelativas?

2) Teremos RPG eletrônico na DSlayer? *Star Wars II: Knights of Old Republic* usa as regras d20.

3) Só o Paladino e a Paladina voltaram, ou trouxeram mais alguém? Falando nisso, o Paladino deixou de ser nível 0?

Alysson Wesley da Silveira, e-mail

1) Temos um problema aqui. *Dungeons & Dragons* não tem apenas dois livros básicos, mas três. Você precisa ainda do *Livro do Mestre*. Este título, justamente, explica em detalhes como usar as criaturas do *Livro dos Monstros* como raças jogáveis, sem que fiquem apelativas — isso acontece por uma regra chamada Ajuste de Nível.

2) Por enquanto não estamos pensando em falar de RPG eletrônico, exceto em adaptações. Mas, se houver insistência dos leitores, isso acontecerá.

3) Viemos apenas eu e a Paladina, devidamente adaptados à nova revista. Não, você não vai encontrar aqui mais ninguém. Nada de bárbaros, nada de antipaladinos, nada de...

— Paladino, você sabe muito bem que isso não é verdade.

— Mas eu posso sonhar, não posso?

A VEZ DOS ANÕES

Olá pessoal, venho dar os parabéns por essa nova fase de vocês. A revista nº 1 tá o máximo! Tenho algumas perguntas e sugestões:

1) Que tal mudar o nome da sessão Encontros Aleatórios para Taverna do Anão? (Ora, não é em uma taverna onde os heróis se encontram e onde sempre começa uma aventura?)

2) O que acham de uma sessão em que os jogadores possam comprar, trocar ou vender livros cards e outros produtos de RPG com outros jogadores, tipo um mercado ou outra coisa parecida?

3) Em Moreania existem anões? Se não existem, posso colocar um lá?

4) Vocês viram um tal Katabrok, O Destruidor de Tavenas, por aí? Ele destruiu a minha quando resolveu se esconder de uns orcs, e estou à sua procura para pagar os prejuízos...

Paladina, quando estiver de folga, que tal um cineminha? Eu pago o leite.

Gorak, O Anão, Caceres/MT

1) Taverna do Anão seria uma boa idéia... se houvesse algum anão aqui, ora bolas! Sou um paladino humano, não notou?

— Sim, você certamente é humano. Você erra muito.

2) Você quer dizer, algo como uma "Barraquinha do Orc"? Hmm, por que não?

3) Anões não existem em Moreania como raça nativa. Mas a Ilha Nobre descobriu o continente de Arton há poucos anos, e muitos viajantes de ambos os reinos estão cruzando o Oceano para conhecer a terra estrangeira. Como aventureiros que são, é normal que os artonianos procurem outros lugares para explorar. Por isso, é perfeitamente possível alguns anões e membros de outras raças possam ser encontrados em Moreania.

4) Katabrok, o Bárbaro não apareceu por aqui ainda. E esperamos que continue assim, pelo bem de todos nós...

Tá vendo, Paladina? Quem mandou pegar esse talento, Herdeiro do Gato? Agora vai ter que aturar essas piadinhas infames sobre gatinha, rabo, novelo de lã, leite...

— Bom, pra falar a verdade, um pouco de leite agora não iria mal. Vou ali pegar na geladeira. A gente tem desnatado?

— FALA SÉRIO! VOCÊ VAI BEBER NO PIRES TAMBÉM?!!

GRIMÓRIO DE JADE

LEONEL DOMINGOS

Mangá e Anime nem sempre são coisas de criança

De Olhos Bem Abertos

O preconceito contra o RPG tem sido um tema recorrente nos últimos meses, devido aos acontecimentos infelizes ocorridos tanto no Espírito Santo, recentemente, quanto em Minas Gerais. Já há algum tempo (e, não... não vou ficar comentando sobre esse assunto para não jogar mais lenha na fogueira). Vários jogadores mais alarmistas levantaram bandeiras, organizaram campanhas, mandaram e-mails preocupados para dezenas de fóruns, listas de discussão e outros canais de divulgação do hobby. Tudo isso temendo uma discriminação aos jogadores, proibição da venda de livros e outras tragédias.

De certa forma, esse tipo de atitude até que é legal. Mostra uma união da "categoria". Deixa evidente o amor que temos ao nosso passatempo predileto e a vontade de continuar essa atividade em paz. A coisa só não é perfeita porque o próprio jogador de RPG se mostra, em muitos aspectos, também preconceituoso, teimoso e resistente a mudanças.

E o principal alvo disso são os mangás, animes e outras manifestações pop de cultura nipônica.

Para o jogador (ou Mestre) tradicionalista, misturar RPG com este tipo de arte (e aposto que alguns de vocês sentiram um frio na espinha ao ler a palavra "arte" há menos de dez páginas de distância da palavra "mangá") é macular o jogo. É quebrar a atmosfera e imbecilizar o que de outro modo seria a manifestação plena de um jogo inteligente que estimula a criatividade e a interpretação. Talvez eu até tenha exagerado numa tentativa de ilustrar de modo ainda mais drástico meu raciocínio, mas podem ter certeza de que a verdade não fica muito longe disso.

Sei disso, porque durante muito tempo fui adepto deste tipo de pensamento.

Fui daqueles que tinham alergia a mangá e correlatos (e, nessa fase, a gente faz questão de ignorar o fato de que crescemos assistindo Speed Racer, Judoca, Piratas do Espaço e outros). Para mim, aquele monte de personagens de olhos arregalados eram estúpidos, infantis e sem a menor consistência. Coisa de pirralho que passa a manhã inteira vendo TV e comendo bolacha de chocolate (como eu mesmo fiz no passado). Carreguei essa visão por anos, inclusive durante meu início de carreira como editor de RPG e roteirista.

Apesar de tudo, como profissional, foi impossível ignorar a onda nipônica que invadiu o mercado mundial. De repente, pokebichos dos tipos mais variados e moleques lutadores de cabelos loiros espetados estavam espalhados para todos os lados. Não havia para onde correr.

Isso me fez parar um pouco, refletir e ao menos tentar entender o porquê desse sucesso todo. Às vezes, é difícil engolir, mas nem tudo que é pop é estúpido e descartável. Comercialmente falando, qualquer coisa que faça sucesso tem motivo para tanto (nem sempre o motivo é

dos mais nobres, mas sempre existe). Desta forma, deixei um pouco de lado meu preconceito e passei a pedir indicações de animes e mangás que, pela temática, pudessem me interessar.

A primeira série a vencer a barreira que eu mesmo havia estabelecido foi *Record of Lodoss War*. Não foi difícil perceber que, apesar da estética, a temática e o estilo da história seguiam a mais básica da cartilhas do que seria uma boa aventura de D&D (meu sistema favorito hoje e sempre). Depois veio *Evangelion*, com seus robôs gigantes, personagens cheios de dilemas e roteiro complexo, repleto de referências. Mais tarde, encarei *Berserk*, *Full Metal Alchemist* e muitos outros.

Mas, no final das contas, foi meu amigo e companheiro de trabalho Marcelo Cassaro e a "pequena notável" Erica Awano que me fizeram mudar de idéia. Mesmo que talvez nem soubessem disso.

Os quadrinhos de *Holy Avenger* me mostraram definitivamente que o uso da estética e estilo do mangá não implicavam necessariamente em uma obra digna dos defeitos que eu antes vinculava ao gênero sem nenhuma restrição. Mais do que isso: em *Holy*, vi meus personagens serem transformados em bonecos de cabeça grande e olhos arregalados. MEUS PERSONAGENS!!!!

E, quer saber? Ficou muito bom. Muito melhor do que eu jamais havia imaginado. O estilo dos desenhos ou até mesmo a linguagem utilizada eram apenas detalhes dentro de um história fascinante, muito bem contada e executada de maneira brilhante.

O ponto onde quero chegar é que muita gente, muito jogador culto, inteligente e de bom gosto acaba perdendo uma boa história, matéria ou desenho animado justamente por manter o preconceito contra o visual dos mangás e animes.

É lógico que alguns destes desenhos e quadrinhos realmente contribuem para a tal má fama. Em geral, são os *Pokemóns* e *Dragonballz* da vida. Mas será que alguém já parou para pensar que essas produções foram feitas para agradar garotos de 7 a 12 anos e não jovens adultos como nós?

É normal que toda mídia tenha seus "ovos podres". Adoro os quadrinhos americanos, mais tradicionais, mas seria muita ingenuidade minha achar que todas as publicações do estilo são ótimas. Acusar algo de ser ruim só porque é mangá é o mesmo que dizer que todas as histórias produzidas na Inglaterra são fantásticas só porque caras como Alan Moore e Warren Ellis nasceram na terra da Rainha. É generalizar. E fazer isso é sempre sinal de estupidez.

Ninguém tem obrigação de gostar de tudo, mas toda e qualquer obra merece o benefício da dúvida.

Antes de criticar qualquer coisa pela aparência é sempre bom avaliar o conteúdo (e não sou eu quem está dizendo isso. Sua mãe provavelmente já te deu o mesmo conselho eras atrás). Com mangá é a mesma coisa.

Só para começar, tente reavaliar suas opiniões usando a DragonSlayer mesmo. Leia a matéria sobre Moreania com calma. Depois tente o terceiro episódio de Dragon's Bride. Você pode estar perdendo muita coisa legal por puro preconceito...

ENCONTRO NACIONAL DE RPG

A gente sabe que está ficando velho quando olha para trás e começa a contar há quantos anos faz certas coisas. Essa semana encontrei com uma garota com quem fiquei há dez anos. Conheço minha ex-namorada há seis. Trabalho com RPG há onze.

Nesse mês, parei para pensar e vi que fui em TODOS os EIRPG. Lembro que, no primeiro, ainda no Ibiriapuera, foi meu pai quem me levou. Tinha 15 anos na época. Agora tenho 29.

Depois de todo esse tempo é normal que a coisa perca um pouco da graça. Acho que toda a galera da minha geração que ainda freqüenta o evento vai lá só por dois motivos: rever o povo das antigas e comprar livro velho no leilão de jogos usados (atividade da qual o Cassaro é um grande praticante).

Não sei se é minha idade ou falta de paciência, mas achei o Encontro desse ano extremamente sem graça. Pouca gente, nenhum convidado internacional, nenhuma atração digna de nota além dos constrangedores concursos de fantasia e karaokê...

E, para ser sincero, nem estou cobrando a Devir por nada disso. É difícil manter a estrutura de um evento deste tamanho e tudo custa muita grana. Não é fácil ficar trazendo convidado gringo todo ano, por exemplo. De qualquer modo, acho que o Encontro perdeu um pouco da mágica em 2005. Ou talvez eu só tenha achado chato porque cheguei sem dormir direito e com reflexos da balada da noite anterior....

Mesmo assim, tivemos um Encontro NACIONAL de RPG e o evento devia ser tratado como tal. Alguém disse por e-mail que devia haver mais destaque para os autores brasileiros, e eu concordo.

E não só para a gente aqui da Manticora, mas para todos. Não há divulgação de nomes dos autores por parte da organização, os convites VIP por editora foram absurdamente restritos e a mesa redonda teve tempo suficiente apenas para as apresentações e três perguntas genéricas feitas pela platéia. Acho que muita gente saiu sem poder fazer as perguntas que gostaria.

Já que as atrações internacionais devem rarear daqui para frente (um reflexo da situação político-econômica brasileira), talvez fosse hora da organização tratar as outras editoras e autores com um pouco mais de atenção. Um pouco mais de destaque. Não quero confete nem puxação de saco, mas acho que não custa nada valorizar um pouco mais o trabalho que todos nós fazemos e nossa importância dentro do mercado nacional de RPG.

Well... quem sabe no ano que vem.

PS: Só um paulistano para mostrar para dois mineiros o que é uma balada alternativa de verdade...

J.M. Trevisan

(um beijo para a Beta, minha gaúcha favorita que não vejo há quase três anos)

Críticas, sugestões, dúvidas, recados e ameaças de morte devem ser enviados para drcarecalab@yahoo.com.br

As opiniões expressas neste artigo são de total responsabilidade do autor.

Anão épico: nem pense em chamá-lo de tampinha!

o Livro dos Níveis Épicos

Indo além do 20º nível

O que acontece com um personagem além do 20º nível? Ele se torna uma lenda. Certo, e como é ser uma lenda? O que ele pode fazer? E o mais importante: como eu faço para jogar com uma lenda?

O *Livro dos Níveis Épicos* mostra como progredir seus personagens de D&D, acima do 20º nível. E não é só uma nova progressão de bônus ou talentos novos, mas um estilo completamente diferente nas campanhas e aventuras.

O termo "épico" se refere a qualquer elemento de jogo utilizado especificamente para campanhas ultra-poderosas, com personagens de jogadores com 21 níveis ou mais, capazes de feitos inacreditáveis. Uma campanha épica é bem diferente das "comuns", porque para personagens com essa escala de poder, nem mesmo um dragão antigo é um desafio digno.

No primeiro capítulo, o *LdNÉ* traz as regras básicas, como as mudanças na progressão dos bônus de ataque, resistência, quantidade de perícias etc. Depois, mostra como lidar com as habilidades das classes além do 20º nível. Todas elas (inclusive as de Prestígio trazendo até algumas novas).

Curioso notar a inclusão das classes Psíquico e Guerreiro Psíquico, do *Expanded Psionics Handbook*, livro que traz poderes mentais para o D&D (sem versão em português).

Em seguida, temos a descrição do que é possível fazer com resultados altíssimos de algumas perícias. Em alguns casos, é possível nadar cachoeiras acima com Natação ou usar Equilíbrio para andar sobre água ou nuvens! Os talentos não ficam muito atrás. Só para ter um exemplo: com Ataque Vorpal, é possível decapitar um inimigo com um ataque desarmado! Mas os pré-requisitos são... épicos! Alguns merecem menção, como é o caso dos talentos épicos de criação de itens, que permite a criação de itens mágicos com bônus acima de +5.

Logo em seguida, temos as Magias Épicas, tão difíceis de serem lançadas que o personagem precisa de um talento especial (Conjuração Épica) e de um sucesso em um teste de Identificar Magias, com a CD variando de acordo com o feitiço escolhido. Aqui há uma grande sacada: não são mostradas apenas as magias possíveis, mas também a fórmula para fazê-las. Pode-se estudar como criar um feitiço, selecionando seus elementos e efeitos, o que aumenta ou diminui a dificuldade do teste de Identificar Magia.

Alguns dos exemplos possuem a CD tão alta que até mesmo alguns deuses não conseguem lançá-las! Nem mesmo Boccob, deus da magia do mundo de *Greyhawk* (usando as estatísticas mostradas em *Divindades e Semideuses*) poderia lançar a Contemplação Divina da Vingança, com a sua singela CD 419!

O restante do livro se dedica mais ao Mestre do que ao jogador, abordando como se

Livro dos Níveis Épicos
D&D 3ª Edição
Devir Livraria
320 págs. Cor, capa dura - Português - R$ 82,00

faz uma campanha épica, com considerações e regras, sugerindo até mesmo 100 ganchos para aventuras.

Como não podia deixar de ser, temos logo a seguir os itens mágicos épicos. Vários deles possuem bônus e habilidades acima do normal (+5 ou mais) ou propriedades que simulam magias de nível alto. Há também os artefatos, onde figurinhas carimbadas da primeira e da segunda edição reaparecem, como o *Machado dos Senhores Anões*, o *Anel de Gaxx* e o *Códice dos Planos Infinitos*.

A parte de criaturas e monstros épicos parece ter saído de um pesadelo. As criaturas com ND mais alta da história estão nela. Um novo tipo de criatura é introduzido: a Abominação, o resultado falho da união de divindades. Há monstruosidades praticamente impossíveis de serem derrotadas! Que tal o hecatônquiro, uma coisa com uma infinidade de braços, que pode fazer 100 (isso mesmo, CEM) ataques em uma mesma rodada? A boa notícia é que ele não consegue usar todos os ataques no mesmo alvo...

Só para citar uns exemplos, temos os colossos (versões beeeem maiores de golens) e duas novas raças de dragão: de energia e prismático (o grande ancião desse último é o monstro com o maior ND, 66!). Para quem gosta de monstros realmente estranhos temos as criaturas pseudo naturais, o uvuudaum e o verme ambulante.

Como mestrar uma campanha épica não é nada fácil, o livro traz exemplos para ajudar o Mestre interessado com organizações e um cenário pronto.

O livro termina com fichas de personagens épicos famosos do mundo de *Forgotten Realms* (como Elminster e Halaster), do mundo-padrão de *Greyhawk* (como Mordenkainen e Lorde Robilar) e um apêndice com listas de NPCs épicos, seguindo o padrão do *Livro do Mestre*.

O *Livro dos Níveis Épicos* original saiu ainda na edição 3.0, antes das modificações da edição 3.5, mas logo em seguida a Wizards lançou um manual de conversão para as novas regras. A versão brasileira do *LdNÉ* já traz um apêndice justamente com esse manual de conversão.

Junto com os básicos e o *Divindades e Semideuses*, o *LdNÉ* completa a linha de progressão de personagens do primeiro nível até deuses. Não é exatamente imprescindível, mas é um tremendo livro. Afinal, um dia todos os jogadores chegam no 20º nível...

Rogério Saladino

RPGQuest

Os RPGs de tabuleiro estão de volta!

Klunc, o bárbaro: um dos muitos heróis de RPGQuest

Em 1995, a Grow lançava um dos jogos que se tornariam clássicos para o público brasileiro: *Heroquest*. Jogo de tabuleiro com características de RPG, *Heroquest* trazia consigo quatro personagens arquétipos (bárbaro, mago, elfo e anão), uma dúzia de vilões e um mapa cartonado com masmorras que podiam ser transformadas em aventuras, chamadas "buscas". Junto com *Dragonquest* e *Firstquest*, o jogo tornou-se uma febre e foi a porta de entrada para o mundo de RPGs de quase toda uma geração de jogadores.

Mas o sonho durou pouco tempo. Em 1998, quase uma década atrás, a Grow cancelou a produção do *Heroquest* (junto com a Abril e a Estrela, que também cancelaram suas linhas), deixando órfãos milhares de jogadores e abrindo um nicho no mercado que ficou inexplorado até este mês.

Foi nessa fonte que Marcelo Del Debbio e Norson Botrel beberam para elaborar seu novo produto: *RPGQuest*. Considerado um dos mais importantes lançamentos no Encontro Internacional deste ano, o jogo foi publicado pela Daemon Editora (responsável por títulos de peso como *Arkanun*, *Trevas*, *AnimeRPG* e *Tormenta Daemon*). Ao contrário dos outros títulos da editora, *RPGQuest* segue uma linha "light", misturando jogo de tabuleiro com RPG. É uma tentativa de atrair um público mais jovem (por volta de oito anos) como os saudosos jogos citados no início da resenha fizeram com muitos de nós na década de 90.

Ronáldo Barata (ilustrador de Powercars, produto lançado pela Editora Mantícora e pela Volkswagen no Salão do Automóvel de 2005), foi o escolhido para as ilustrações. Seus desenhos lembram muito o estilo *Batman e Liga da Justiça*, do Cartoon Network, com cara de desenho animado, mas sem puxar para o estilo mangá.

Todas as miniaturas, mapas e objetos coloridos foram feitos nas exatas medidas oficiais da Wizards of The Coast, a mesma do *Dungeons & Dragons*, d20, Ação! e Primeira Aventura, permitindo que possam ser usadas em campanhas de D&D. Além do mais, esta escala de miniaturas já havia sido utilizada em sistemas como Daemon, 3D&T, GURPS e OPERA, aumentando ainda mais sua versatilidade.

O Módulo Básico traz regras completas para começar a jogar RPG e criar seus personagens, que podem ser escolhidos da combinação entre sete raças clássicas de RPG (humanos, elfos, meio-elfos, anões, halflings, goblins e minotauros) e oito classes (guerreiro, bárbaro, ranger, paladino, ladrão, mago, clérigo e druida). Como exemplos, o livro traz 12 personagens prontos para jogar, com ficha e miniatura, nos mesmos moldes do *Heroquest*, além da possibilidade de criação do seu próprio personagem (entre 112 combinações possíveis de arquétipos), coisa que não havia em nenhum dos seus antecessores.

RPGQuest
Daemon Editora
32 págs. (P&B) + 16 págs. (Cor),
Português - R$ 19,90 ou € 7,90

O sistema de regras é bem simples, baseado em atributos (Força, Constituição, Destreza, Agilidade, Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma) que são definidos por adjetivos (Fraco, Normal, Bom, Ótimo...). Cada adjetivo corresponde a um bônus (+1, +2, +3...) e para fazer um teste, o Mestre anuncia a dificuldade (6 para Fácil, 8 para Normal, 10 para Difícil e assim por diante) e o jogador rola 2d6+bônus para tentar atingir o valor da dificuldade. Simples, fácil e direto.

RPGQuest também acompanha regras completas para o Mestre e dicas sobre como criar suas próprias masmorras, 117 miniaturas de papel coloridas 3D (entre aventureiros, NPCs e duas dezenas de monstros diferentes), mapas coloridos para montar sua masmorra da maneira que você desejar, objetos para decoração, armadilhas, portais e cinco aventuras prontas.

Um dos pontos favoráveis é o uso de "masmorras modulares", uma evolução do conceito usado na década de 90. No *RPGQuest*, você dispõe de corredores, salas e escadas que podem ser montados uns nos outros, formando qualquer tipo de padrão, sem se prender a uma forma específica (nos jogos antigos, havia um mapa pronto e você só podia colocar paredes fechando determinados corredores).

Como bônus, o *RPGQuest* tem regras para que um grupo possa jogar "sem Mestre", criando e desenvolvendo a masmorra, tesouros e monstros aleatoriamente à medida que os heróis se aventuram para dentro dos túneis.

As regras do *RPGQuest* foram desenvolvidas para utilizar apenas dados de 6 faces (simples de serem encontrados em qualquer lugar por iniciantes, do mesmo modo que acontece com 3D&T), e baseadas no mesmo conceito de regras dos sistemas Daemon e d20, o tradicional "rolamento de dados + bônus contra dificuldade".

Algo que pode atrapalhar é a falta de numeração nos monstros que aparecem em hordas (esqueletos, zumbis, gnolls, orcs...) para diferenciá-los mais facilmente. De resto, nossa "reclamação" é que deveria ter vindo mais monstros, mais salas, mais aventuras, mais masmorras...

No fim das contas, *RPGQuest* cumpre o objetivo de ser um jogo fácil, relativamente barato e ideal para a introdução de novos jogadores sem contato anterior com o RPG.

MAW

Die Vecna Die!

Aventura de Matar Deuses

Heróis precisam impedir o plano do semi-deus Vecna que almeja escapar de *Ravenloft* e se tornar um deus maior, nem que para isso tenha que destruir todo o multiverso. Parece simples...

Uma das últimas aventuras oficiais publicadas para o AD&D, *Die Vecna Die!* faz parte de uma série de eventos apocalípticos que serviam para "limpar a casa" para a nova edição. A idéia era que os Mestres as usassem para encerrar sua campanha e começar uma nova ou para explicar as futuras mudanças. De qualquer forma, *DVD!* é uma das melhores aventuras para personagens de níveis altos já publicadas pela TSR.

Nela, os heróis descobrem que cultistas de Iuz e Vecna estão se confrontando violentamente (mais que o normal) e que essa atividade toda indica que algo bem ruim está acontecendo. Esse "algo ruim" trata-se da pretensão de Iuz, que, ao saber de informações antigas, irá se encontrar com Vecna, roubar seu poder e se tornar um deus completo.

Para evitar que isso aconteça, os heróis precisam chegar a tempo de evitar a conclusão do plano no semi-deus insano de *Greyhawk*, não por alguma compaixão ou consideração a Vecna, mas pelo fato que se Iuz se tornar um deus completo, o mundo de Oerth entrará em uma terrível era de desgraças.

A aventura tem três partes. A primeira se passa no cenário de *Greyhawk*. Os personagens dos jogadores seguem as pistas dos seguidores de Iuz pelo misterioso local conhecido como Iuwag Baragu, sagrado para os seguidores de Vecna.

Lá, os heróis passam por várias dimensões e realidades diferentes, pois o local é usado como um vórtice dimensional pelos seguidores do deus caolho. Em praticamente cada nova dimensão que entram há um confronto com as forças de Iuz ou Vecna. Por fim, os heróis encontram o próprio Vecna e tentam evitar que Iuz absorva seu poder.

A segunda parte se passa em *Ravenloft*, especificamente em Cavitius, o domínio onde Vecna está aprisionado. I.E. os mortos-vivos mandam e os vivos não representam nada. Os heróis precisam entrar na fortaleza de Vecna e confrontar seus habitantes para alcançá-lo. Alguns dos oponentes mais bizarros e perigosos estão nessa parte.

Depois de muito penar na cidade dos mortos-vivos e no templo do semi-deus dos segredos, os heróis chegam a tempo apenas de presenciar Iuz e Vecna em um batalha de proporções inimagináveis para reles mortais.

Ao contrário do que imaginava, Iuz foi enganado, pois o tal ritual que permitiria que ele absorvesse o poder de Vecna era uma armadilha do deus dos segredos, e seu efeito é exatamente o contrário. Vecna absorve o outro semi-deus e, com o poder que adquire, se torna um deus maior. Sendo agora uma divindade com mais poder, escapa facilmente de *Ravenloft*.

Die Vecna Die!
Aventura para D&D 2ª Edição (AD&D)
TSR (Wizards of the Coast)
160 págs. P&B, capa mole - Inglês - US$ 29,95

Na terceira e última parte, os heróis conseguem sobreviver à destruição do domínio e também fogem do Semiplano do Pavor. Por conta disso, acabam surgindo em Sigil, a cidade das portas, no cenário de *Planescape*.

Vecna ainda precisa de mais poder. Para isso, seguiu rumo a um lugar onde poderia se armar e se defender do ataque de qualquer outra divindade. Um lugar onde deuses não podem entrar: Sigil! Para tornar as coisas ainda piores, ele quer redefinir o multiverso de acordo com sua própria vontade. Sua mera presença na Cidade das Portas já começa a destruir as bases das inúmeras realidades e planos de existência.

Se não for impedido, todo o universo entrará em colapso e deixará de existir. Para que tal fato não ocorra, a Donzela da Dor (*Lady of Pain*, no original), que mantém a ordem na cidade, exige que Vecna seja impedido. Ela, porém, não pode agir pessoalmente, cabendo aos heróis combater a figura. Tal feito seria impossível se não fosse pela possibilidade dos personagens usarem contra Vecna partes do seu próprio corpo.

Dois dos mais famosos artefatos da história do D&D são a *Mão* e o *Olho de Vecna*. Durante a aventura, os jogadores têm a oportunidade de adquirir esses artefatos. Além disso, encontram artefatos menores, outras partes do corpo de Vecna, que ao ascender a deus, foram deixadas para trás. Essas partes, como o *Escalpo*, a *Pele* e outros *Dedos de Vecna*, dão alguma chance na luta contra o deus se bem utilizadas.

Se Vecna for derrotado pelos jogadores, retorna ao mundo de *Greyhawk*, mas como um deus menor (Iuz também ressurge, pois Vecna não consegue manter a personalidade do semideus insano dentro de si por muito tempo).

O tema pode até parecer um clichê batido, mas graças ao modo como é escrita, a coisa muda de figura. Alguns fãs podem reclamar de regras básicas de cenários sendo quebradas, como um lorde de Ravenloft escapando do seu domínio ou um deus entrando em Sigil, mas todas essas infrações são muito bem explicadas.

Um tremendo desafio para jogadores e Mestres. Uma aventura de proporções épicas, bem antes até do novo conceito de "épico" ser definido.

Nada melhor que uma campanha envolvendo um vilão clássico para fechar com chave de ouro a linha de aventuras da 2ª Edição do AD&D. ■

Rogério Saladini

Sir Holland O Bravo
BROOM
FIU
GRAUUURRR!!
EEKK!!
FFFF
VUUUCH!
TOPI
UUP!
RKRRRKRR
ESSA É A SUA DESCULPA PARA NÃO ME DAR NADA DE DIA DOS NAMORADOS?!?
ZAMBI

O TEATRO DE DANTE

Por MAW

O teatro de Dante é uma casa de espetáculos construída há décadas. Seu nome foi atribuído em homenagem ao clássico escritor italiano autor da obra-prima *A Divina Comédia*. Apesar disso, a maior curiosidade do local não é a sua idade, arquitetura ou fonte de inspiração, mas sim a macabra história que até hoje assombra seu palco

[illegible] contam que na estreia do teatro [illegible] *A Divina Comédia* foi escolhida para dar abertura aos espetáculos. Autoridades da época foram convidadas e a casa recebeu uma decoração especial. Cenas do [illegible] inferno e do purgatório foram reproduzidas em telas grandes espalhadas por todo o edifício. Na entrada principal do auditório foram gravadas as mesmas palavras da porta do inferno: "Vós que entrais, deixai toda a esperança". A companhia de atores estava pronta, a pequena orquestra afinada, as filas de assentos e camarotes lotados. A encenação ia começar.

A partir deste momento, a história fica confusa e os relatos do acontecido não [illegible] coincidem. O testemunho a seguir foi dado por um garoto que, no fatídico dia, de fora do edifício, observava por uma fresta na porta dos fundos a peça que não pudera pagar para assistir.

As coisas se alteraram. Lá estavam Virgílio e o Protagonista devolados no centro do limbo e da escuridão. A plateia sentia um calafrio com o silêncio. Todos esperavam os primeiros acordes da orquestra para quebrar a tensão. Porém, quando o primeiro violinista deslizou seu arco, a nota emitida não foi um agudo melódico, mas um estridente cacolato que provocou uma dor lancinante nos tímpanos das presentes. O som aterrador aumentou cada vez mais, reverberando por todo o teatro e fazendo sangrar os ouvidos de todos. Terror [illegible] plateia. Seus olhos fitaram o [illegible] de suas vidas.

Belzebu, Satã, Mephisto ou qualquer que seja o nome dado ao mal, apareceu imponente naquela hora. Do palco, uma grande cratera surgiu e, dela, o corpo de uma criatura horrenda ardeu. Sua forma incompreensível envolta em chamas brilhantes que se espalharam como labaredas consumiu tudo em volta. A catarata [illegible] público, que esperava ver uma peça, foi [illegible] alegoricamente, pois com seus corpos estáticos não haveria escapatória para o fogo infernal. Com a carne incinerada os últimos momentos de consciência insana dos mortais suplicavam para que o demônio fosse apenas um efeito especial, mas a realidade trazia a dor e o desespero caminho final para a morte de todos.

O jovem foi encontrado balbuciando palavras sem sentido e, após um ano de internação psiquiátrica, conseguiu escrever [illegible] Ele [illegible] o ocorrido foi apenas um incêndio comum [illegible] se alastrou rapidamente graças às telas [illegible] das pelo local.

Mesmo [illegible] idade incontestável é que o teatro de Dante trouxe um malogro para todo o quarteirão. Depois da tragédia, acidentes [illegible] tais de tempestades, assassinatos passaram a ser recorrentes [illegible] quela área. O prédio em escombros, par[illegible] por ninguém. Os últimos a pisar nas de[illegible] que procuravam resgatar os corpos. Pator[illegible] pois, como constataram todas as pessoas haviam sido carbonizadas. Esta última testemunhas confirmaram a pr[illegible] abertura feita pela explosão de uma caldeira ou reservatório de gás. Os soldados que se aventuraram a olhar para dentro do buraco ombro não o fizeram por muito tempo [illegible] acometidos por um temor estranho.

Hoje, o Teatro de Dante é um local abandonado, tal como as quadras que o rodeiam. A casa de espetáculos é vista como mal assombrada e, para os mais céticos, [illegible] no refúgio de criminosos ou criaturas peçonhentas. O fato é que ninguém se aproxima do local. Nem mesmo as pombas, baratas ou cães vira-lata.

O Teatro de Dante na sessão de jogo

O Teatro de Dante se encaixa muito bem para jogos de horror como o *Call of* [illegible] ou uma ambientação mais sombria para Açaroy e *d20 M*[illegible]. Mesmo assim, também pode ser usado em cenários medievais, desde que algumas alterações sejam feitas (não havia banheiros em locais assim e, quando existiam eram apenas buracos no chão).

Qualquer que seja o cenário ou sistema utilizado, a intenção dessa ambientação é pregar bons sustos nos jogadores e incutir um sentido de medo e terror na aven

tura. Para isso, o Mestre deve decidir se o [illegible] um local mal assombra[illegible] apenas o palco de um acidente horrível. Se o sobrenatural não for utilizad[illegible] descrições a seguir podem ser frutos de alu[illegible] ilusões de ótica. Como exemplo, ver um fantasma no espelho pode na verdade ser o reflexo distorcido do jogador por causa da condição precária na superfície refletora.

O Teatro de Dante também é um bom local para que os jogadores usem a Câmera Obscura mostrada na DragonSlayer nº 1 [illegible] regras de (In)Sanidade encontradas na DragonSlayer nº 2. Ver fantasmas tortu[illegible] uma experiência traumatizante que pode fazer qualquer um perder a razão (perda de Sanidade de 1/1d8). Ter a tira-colo um artefato como a câmera pode salvar a vida de [illegible]

Descriçao

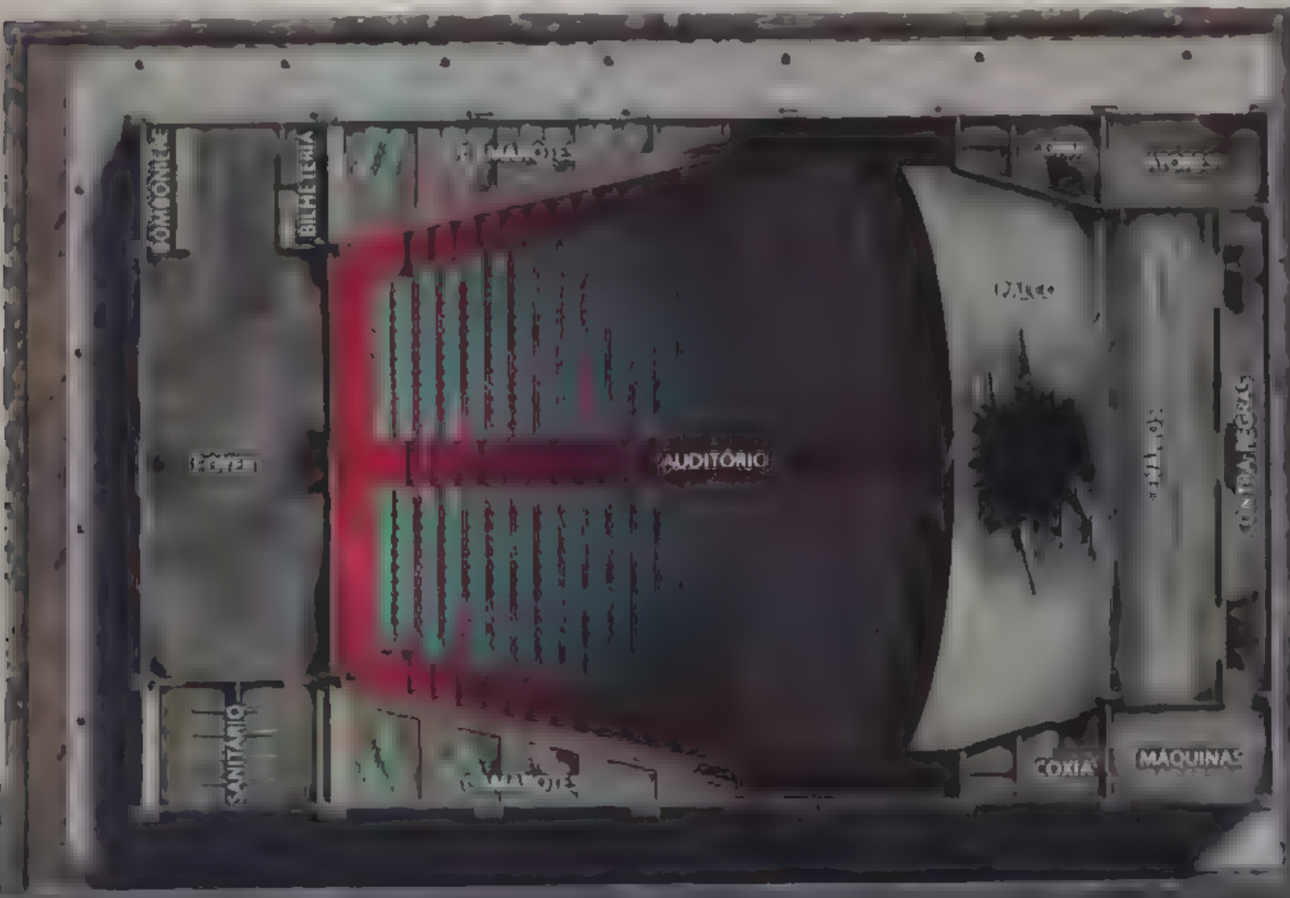
A descrição abaixo seguirá a linha de que o sobrenatural é possível e que de fa[illegible] próprio Satanás apareceu no dia de [illegible] do Teatro de Dante. Muitas explicações ocultas podem elucidar o porquê do aparecimento do demônio em um simples teatro, porém ficará ao encargo do mestre [illegible] motivos. Como exemplo pode-se dito que o teatro foi construído em cima [illegible] Lúcifer caiu na terra, que a encenação da Divina Comédia na [illegible] foi um ritual para abrir o portal para o inferno ou até que um dos atores estava possuído pelo demônio e a Besta decidiu se libertar naquele momento.

Após o [illegible]imento da Besta, as almas dos atores, dos músicos e da platéia foram sugadas enquanto seus corpos eram consumidos pelo fogo. O demônio, após [illegible] omitou as pobres almas, pe[illegible]ando-lhes com torturas e sofrimen[illegible] eterno. Como no texto de Dante, para cada pecador uma punição foi administrada. Esses espectros agonizantes estão presos ao teatro e vagam esperando [illegible] vítimas entrem na casa de espetáculos. As almas dos pobres coitados que ousarem explorar o teatro servem como tributo a Satã. Enquanto alguns sustentam que esse seria o pagamento para que as vítimas do incêndio se livrem de seu tormento um dia, outros acham que a [illegible] para que o demônio possa abrir um novo portal e tomar a Terra definitivamente.

Os ambientes

[illegible] salões do teatro estão parcialmente destruídos, enegrecidos pelo incêndio e sem [illegible] A luzes não [illegible] portadas ou quebradas. [illegible] distorcidos rondam o am[illegible] se manifestam em pontos específicos. Como exemplo, no espelho do sanitários, a imagem do jogador pode aparecer invertida ou em certo momento seu reflexo pode se virar revelando uma criatura horrível. As coxias [illegible] "zumbis" se maquiando para um espetáculo que nunca [illegible]rá. A cratera no palco não tem fundo e ninguém consegue olhá-la por muito tempo. Devido ao terror provocado pelo local, ninguém até hoje conseguiu entrar na cratera que, dizem alguns, pode levar ao inferno.

Os fantasmas devem ter formas horripilantes relacionadas ao pecado mais co[illegible] que cometiam, não são meras figuras translúcidas. Por exemplo, o glutão pode ser uma criatura imensa com uma bocarra cheia de dentes [illegible] A vaidosa pode assumir a apa[illegible] de uma múmia ressequida que es[illegible]ramente maquiada. Quem tinha acessos de raiva e apresentava a ira pod[illegible] virado um monstro descontrolad[illegible] O avarento pode ter [illegible] dedos [illegible] poderem agarrar mais riquezas. Os outr[illegible] também deformaram as almas e criaram [illegible] clímax final, o mestre pode fazer o próprio Príncipe das Trevas aparecer, o que renderia, caso os jogadores sobrevivam, noites eternas de pesadelos e terror. ■



Legião Escarlate

Guias de DeepGate

Dentre as muitas cidades-fortalezas de atividade aventureira, **Aqui apenas os mais bravos, os mais ousados, ou os mais desesperados tentam sua sorte, desafiando seu destino ao ingressarem nos perigosos labirintos nas profundezas do fosso que dá nome ao lugar.**

Os aventureiros dispostos a tentar tal façanha precisam naturalmente estar preparados. E, na cidade que cresceu ao redor do fosso, eles têm os meios para tanto, mesmo que se julguem abastecidos desde sua origem para sua expedição. Certos itens e serviços essenciais à temível empreitada só podem ser encontrados aqui. Entre eles, podemos destacar os préstimos da Legião Escarlate.

Seus membros são uma visão comum pelas ruas de DeepGate. Suas armaduras leves tingidas em vermelho-vivo inspiram em todos o mais profundo respeito e deferência. O que os destaca em qualquer lugar entretanto são suas asas, a verdadeira marca registrada de um legionário. Emplumadas como as de pássaros, coriáceas como as de morcegos ou translúcidas e nervuradas como as de insetos, elas são as principais ferramentas dos legionários no exercício de sua missão: escolta e resgate.

Através de solicitação expressa ao Comando da Legião, um de seus membros pode ser destacado para servir de guia para grupos de ingressantes. Por este serviço, o grupo concorda em ceder à L.E. metade de todos os tesouros que vier a auferir em sua empreitada, contando com os mapas dos túneis que a Legião vem atualizando ao longo de sua existência (mesmo incompletos, são os melhores disponíveis em DeepGate), empenho total do Legionário nas atividades do grupo enquanto nas masmorras (desde que isso não contrarie o rigi-

Código de Honra da Legião Escarlate

Todo Legionário é um voluntário e, assim sendo, dedica toda sua vontade a Legião e sua Missão.

A Legião Escarlate é a Família e a Pátria do Legionário, dentro dela, todos são sangue de seu sangue, carne de sua carne. A cada um dedicará respeito, reconhecimento, solidariedade e camaradagem.

Aos superiores hierárquicos, honrar sem reservas ou ressalvas. Sejam a disciplina e a fraternidade seu galardão, a lealdade e a coragem seu estandarte.

O Legionário não é orgulhoso. Antes causa orgulho à Legião. Sua aparência é irretocável, seu proceder sempre honrado, seu ambiente sempre refletindo essas qualidades.

O Legionário constantemente aprimora suas principais armas em sua missão, seu corpo, sua mente e seu espírito.

A missão designada a um Legionário passa a ser seu motivo de vida. Descumpri-la NÃO é uma opção.

O Legionário é diligente em suas tarefas, em combate ou fora dele. Jamais abandona companheiros feridos ou caídos, jamais se rende, jamais abusa de um inimigo derrotado.

do Código da Legião) e a possibilidade de invocação de um esquadrão de resgate em caso de necessidade.

Uma forma alternativa de se contar com a proteção das Tropas Aladas e adquirir um dos medalhões sinalizadores da Legião. Este artefato custa cem peças de ouro e, em caso de emergência, pode ser acionado por uma senha específica, lançando um [illegible] pilar de luz mágica que [illegible] DeepGate e indicará a localização do grupo a ser resgatado (caso em que, entretanto, o custo do resgate remontará ao TOTAL dos tesouros auferidos pelo grupo). O medalhão sem uso pode ser revendido à própria legião pela metade do preço de compra, sendo recomendado a todos que jamais se adquira um desses artefatos das mãos de terceiros, dada a possibilidade nada negligenciável de falsificações.

A Torre

Destacando-se no panorama de DeepGate pela sua coloração vermelho-vivo, a Torre da Legião Escarlate sedia as operações desta entidade com fins lucrativos. Uma ciclópica construção cilíndrica encimada por uma abóbada bem mais larga do que sua base, lembrando um cogumelo gigantesco plantado na cidade. Em seus pisos inferiores localizam-se as divisões de intermediação com a cidade e os aventureiros. Aqui podem ser negociados os serviços da Legião, desde simples consultas a registros e mapas genéricos (os mapas detalhados são de uso exclusivo dos Legionários), compra e venda de medalhões sinalizadores ou contratação dos serviços de escolta de um Legionário. Nestes níveis raramente será encontrado um Legionário exceto em caso de consulta específica, tratando o visitante principalmente com funcionários civis da Legião. Legionários encontrados como escolta encontrarão os contratantes não ali, mas na beira do fosso já prontos para a partida.

Legionários

Ser um Legionário implica submeter-se não apenas a rígida disciplina das Tropas Ala-

das, mas também à transformação que o serviço requer a implantação das asas. Criadas a partir de matéria inerte animada por magia e postas sob o controle do portador, cada tipo de asa é adequada a um perfil de missão. O treinamento dos Legionários inclui também a capacidade de efetuar reparos nas próprias asas, com a elasticidade e a eficiência que tal tarefa exige.

Pré-requisitos

Para se tornar um Legionário, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +4
Talento: Rastrear
Sobrevivência: 8 graduações
Tendência: Leal
Especial: O personagem deve se tornar membro da Legião Escarlate, e deve seguir o seu Código de Conduta

Perícias de Classe

As perícias de classe (e a habilidade-chave de cada perícia) de um legionário são: Acrobacia (Des), Adestrar Animais (Car), Conhecimento (Todos) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Natação (For), Procurar (Int), Profissão (Sab), Sobrevivência (Sab) e Usar Cordas (Des). Veja o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para obter as descrições das perícias.

Pontos de perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência

Características de Classe

Todas as características a seguir pertencem à esta classe.

Usar Armas e Armaduras: O legionário sabe usar todas as armas simples e comuns, e todas as armaduras leves.

Asas Mágicas: Ao ser aceito como membro pleno da Legião Escarlate, o novo Legionário recebe um par de asas mágicas que serão suas principais ferramentas em seu trabalho. Existem três tipos de asas oferecidas: Emplumadas, Coriáceas e Nervuradas. O novo membro escolhe qual tipo de asa irá receber. Todas elas concedem ao usuário a capacidade de vôo, com deslocamento 18m e manobrabilidade ruim. Perceba que as asas são itens mágicos, e portanto são afetadas por efeitos de antimagia ou dissipar. Para efeitos de dissipar, o nível de conjurador das asas é 10.

Habilidade Legionária: Nos 2° e 4° níveis, o legionário recebe uma habilidade relacionada ao tipo de asas que escolheu ao ingressar na Legião.

- **Coriáceas:** No 2° nível, recebe Investida Aérea. No 4° nível, recebe Percepção às Cegas, com alcance de 9m, e apenas enquanto estiver voando.
- **Emplumadas:** No 2° nível, seu deslocamento de vôo aumenta em +3m. No 4° nível, recebe Tolerância, como talento adicional.
- **Nervuradas:** No 2° nível, aumenta seu bônus de armadura natural em +2. No 4° nível, recebe +1 em jogadas de ataque enquanto estiver voando.

Ás dos Céus: A manobrabilidade de vôo do legionário é aprimorada para média. As asas não podem mais ser afetadas por efeitos de dissipar, mas ainda são suscetíveis à antimagia.

Maestria Aérea: A manobrabilide de vôo do legionário é aprimorada para boa. As asas do legionário agora fazem parte de seu corpo, não sendo mais suscetíveis a efeitos de antimagia.

Boatos e Lendas

- A própria formação da Legião Escarlate foi promovida por uma criatura oriunda do fosso, tendo ele trazido a técnica do implante das asas;
- A prefeita de DeepGate tem um acordo com a Legião Escarlate, para mobilizar todas as Tropas Aladas em defesa da cidade em caso de invasão. Os honorários cobrados pela Legião para a manutenção deste acordo seriam vultosos.
- O Capitão Ptenx, comandante das Tropas Aladas, depois de retornar quase morto de uma missão de resgate, teria sido submetido a procedimentos experimentais, e agora porta asas de um tipo novo e mais poderoso.

O Legionário

Nível	BBA*	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1°	+1	+2	+2	+0	Asas Mágicas
2°	+2	+3	+3	+0	Habilidade Legionária
3°	+3	+3	+3	+1	Ás dos Céus
4°	+4	+4	+4	+1	Habilidade Legionária
5	+5	+4	+4	+1	Maestria Aérea

* BBA: Bônus Base de Ataque

Regulamento

1. Envie seu material para nos: **revista DragonSlayer, Editora Manticora, Rua Augusta, 976, 2° andar, Cerqueira Cesar, SP SP, CEP 01304-001** ou para o e-mail **editora@manticora.com.br** (o assunto deve seguir o seguinte modelo: DeepGate - nome da sua materia. Ex: DeepGate - Estalagem do Ganso Afogado; DeepGate - A Fera dos Tentaculos de Aço; DeepGate - Capitao Arrouth etc.)

2. Todos os textos devem ser digitados, datilografados ou impressos. Textos manuscritos não serão aceitos. Em caso de envio em arquivo digital, o texto deverá se apresentar como arquivo de Word .doc ou .rtf e conter entre 8.000 e 10.000 caracteres, incluindo espaços (para acessar essa informação entre no menu Ferramentas, Contar Palavras). Os textos impressos ou datilografados não devem ultrapassar 8 páginas, com letras em tamanho 12 e espaçamento simples.

3. Caso seu material exija o uso de regras, o autor deverá se responsabilizar em apresentá-las adequadamente, compatíveis com o Sistema D20 ou Primeira Aventura. Outros sistemas não são permitidos.

4. Os textos enviados não serão devolvidos ou remunerados. Todo o material passa a ser propriedade da Editora Manticora.

5. Envie junto ao seu material os seguintes dados sobre o autor: nome completo, endereço, idade e forma de contato (telefone e ou e-mail).

6. Reserva-se aos editores da revista DragonSlayer e a Editora Manticora o direito de alterar ou corrigir estas regras e textos enviados caso seja necessário.

7. Os critérios de avaliação dos textos enviados são de responsabilidade dos editores da revista DragonSlayer.

8. Descrições de lugares devem preferencialmente ser acompanhadas por mapas, que podem ser fornecidos em originais, fotocópias impressos ou arquivos digitais.

9. Qualquer semelhança entre este regulamento e o regulamento de qualquer outra Cidade do Leitor é um simples caso de copy paste.

ONIMUSHA

UM ARTEFATO INVENCÍVEL CONTRA O MAL

Por Paladino

O ano é 1582. O samurai Samanosuke Akechi acaba de chegar. O cenário é o templo em chamas de Honnoji, onde samurais combatem uma horda de esqueletos-demônios. Enquanto avança em meio às criaturas, Samanosuke é compelido a procurar seu odiado e verdadeiro inimigo, o imortal Nobunaga Oda, sempre perseguindo sua ambição louca. Samanosuke prepara-se para sua longamente esperada batalha final contra Nobunaga.

O ano é 2004. O soldado Jacques Blanc acaba de chegar. Uma pacífica cidade francesa é subitamente atacada por demônios. Em um piscar de olhos, o lugar é transformado em um sangrento ninho de demônios Genma, que massacram civis e soldados um a um. Em meio ao pandemônio surge um homem misterioso, que os leva a lutar contra os Genma.

A série de games Onimusha — cuja tradução aproximada seria "espírito que combate demônios" — foi lançada pela Capcom em 2001, e atualmente conta com três títulos. Sua mais recente versão, Onimusha: Demon Siege, é estrelada pelos atores Takeshi Kaneshiro (famoso ator de ação asiático, no papel de Samanosuke) e Jean Reno (ainda mais famoso ator francês, no papel de Jacques), ambos transportados digitalmente para uma aventura épica de ação através dos anos. Agora, uma quarta parte chamada Dawn of Dreams — com lançamento esperado para o final de 2005 no Japão.

Na saga de Onimusha, heróis lutam [illegible] que tentam conquistar [illegible]. Hordas de soldados-esqueleto e outras feras são comandadas por grandes poderosos. A melhor e única arma contra eles é um artefato antigo, uma manopla capaz de absorver as almas malignas dos monstros abatidos e usar esse poder para forjar armas mágicas. Esta manopla também pode, em ocasiões especiais, transformar seu portador em um guerreiro invencível chamado Onimusha.

A Manopla

Uma Oni Gauntlet ("Manopla Demônio") é um artefato menor criado pela Tribo Ogre, antigos inimigos dos demônios Genma, hoje extintos. Existem poucas delas, mas podem ser essenciais para a sobrevivência da humanidade. Têm o aspecto de uma manopla macabra, de material orgânico, com uma grande jóia no dorso lembrando um olho sinistro.

Quando uma criatura de tendência Maligna morre por perto (a até 30m), a manopla absorve o arrancará a energia de sua alma. Almas malignas de criaturas podem ser vistas na forma de luzes sinistras, que somem por perto durante alguns momentos — uma vez liberadas, desaparecem em duas rodadas. Absorver todas as almas presentes exige uma ação de movimento, e provoca ataques de oportunidade. Caso morra duas durante o processo, o personagem deve ter sucesso em um teste de Concentração (CD 10 + dano sofrido) para evitar a perda das almas.

As almas são calculadas como Dados de Vida; portanto, quanto mais poderosa for a criatura, maior a energia de sua alma. O jogador deve manter, em sua Ficha de Personagem, o controle sobre os Dados de Vida absorvidos. Esses DVs são usados mais tarde para forjar e fortificar um arsenal mortífero — pois a manopla pode conjurar numerosas armas mágicas à escolha de seu usuário.

Uma vez acoplada ao antebraço, a manopla não pode mais ser removida, exceto com a amputação do membro ou a morte de seu portador. Caso isso aconteça, todas as almas e armas já depositadas no artefato desaparecem. A manopla não assim se une a uma pessoa ou criatura de tendência Maligna.

Guerreiro Onimusha: apesar de suas armas incríveis, o maior poder da Oni Gauntlet é a habilidade de transformar seu usuário, temporariamente, em uma criatura de extremo poder chamada Onimusha. Neste estado o personagem adquire Redução de Dano 20/épico (os primeiros 20 pontos de dano de qualquer ataque são ignorados, exceto de atacantes acima de ND 20).

Essa transformação também restaura todos os Pontos de Vida do usuário, dura cinco rodadas e pode ser realizada uma vez por dia. A transformação também acontece automaticamente (caso ainda não tenha sido utilizada naquele dia) se o portador da manopla é reduzido a 0 Pontos de Vida.

Não há casos provados de uma mesma pessoa que tenha utilizado duas Oni Gauntlets ao mesmo tempo, uma em cada mão. No entanto, caso isso aconteça, a lenda diz que o portador poderia manter a

forma de Onimusha livremente, sem limites de duração ou utilizações diárias.

Arsenal Oni

A energia das almas malignas absorvidas pela Oni Gauntlet pode criar novas armas mágicas, ou fortalecer aquelas já existentes.

Cada DV absorvido vale 100 PO. Assim, após absorver 20 DVs (ou 2.000 PO), o usuário pode conjurar uma nova arma mágica +1. Com mais 60 DVs (totalizando 8.000 PO), poderá melhorar qualquer de suas armas já existentes para +2. Todas as armas podem ser melhoradas até o limite de +5 (total de 500 DVs ou 50.000 PO).

O usuário é considerado proficiente com qualquer arma conjurada pela manopla, sem a necessidade de talentos adequados. Exceto pelas espadas gêmeas Tenso, apenas uma arma pode ser conjurada por vez. Todas exigem o uso das duas mãos.

As armas conjuradas pela manopla podem ser utilizadas apenas por seu usuário; elas desaparecem quando separadas da Oni Gauntlet.

Conjurar uma arma, ou mudar de uma arma para outra, requer uma ação de movimento. Quando encontrada, a manopla já contém uma arma inicial (o Chicote Oni; veja a seguir).

Chicote Oni: este chicote emana luz quando utilizado e causa dano normal (chicotes comuns causam apenas dano de contusão). Embora seja empunhado, é considerado uma arma de disparo com alcance máximo de 4,5m, sem nenhuma penalidade por distância. Causa dano de 1d4+1, crítico x2, cortante.

Tenso: um par de espadas curtas +1 luminosas. Oferecem ao usuário os benefícios do talento Combater com Duas Armas. As espadas também brilham como se estivessem constantemente sob efeito da magia *Luz*. Causam dano de 1d6+1 cada, crítico 19-20/x2, cortante.

Enja: uma espada longa +1 flexível como um chicote, pode ser usada normalmente corpo-a-corpo ou também para atingir oponentes distantes. Neste caso ataca como uma arma de disparo com alcance máximo de 4,5m, sem penalidade por distância. Causa dano de 1d8+1, crítico 19-20/x2, cortante.

Kuga: esta enorme espada montante +1 tem grande alcance; permite ao usuário fazer um ataque de oportunidade contra qualquer oponente que tente se aproximar para lutar corpo-a-corpo. Causa dano de 2d6+1, crítico 19-20/x2, cortante.

Raisen: a lança longa +1 tem uma extremidade articulada, capaz de atacar à distância como um chicote (alcance de 4,5m, sem penalidade por distância). Causa dano de 1d8+1, crítico x3, perfurante.

Chigo: um poderoso machado de duas mãos +1. Sua grande varredura oferece ao usuário os benefícios do talento Trespassar Aprimorado, sem que ele precise satisfazer seus pré-requisitos. Causa dano de 1d12+1, crítico x3, cortante.

Hyosai: este mangual pesado +1 oferece, devido à sua corrente mágica, as mesmas propriedades de um chicote (alcance de 4,5m, sem penalidade por distância). Causa dano de 1d10+1, crítico 19-20/x2, concussão.

Todas as armas com habilidades de chicote (Chicote Oni, Enja, Raisen e Hyosai) também podem prender-se a suportes para auxiliar em escaladas, oferecendo um bônus de +10 em testes de Escalar.

Todas estas armas podem, três vezes por dia, realizar um ataque mágico especial que aumenta seu dano em +2d6. Fazer este ataque exige uma ação de rodada completa. Cada arma tem suas próprias utilizações — ou seja, você pode usar todos os três ataques de uma arma, então trocar para outra e usar seus próprios ataques especiais.

Uso em Campanha

• A Manopla Oni pode ser encontrada em várias eras e mundos, podendo ser utilizada seja em aventuras de fantasia Primeira Aventura Dungeons & Dragons, seja no mundo moderno (Ação! Call of Cthulhu D20, D20 Modern).

• Embora seja um artefato poderoso, a manopla fica ainda mais forte conforme é utilizada, evoluindo com seu mestre. Uma campanha inteira pode ser baseada em adquirir a manopla, talvez uma para cada personagem jogador, e alimentá-la com almas até que se torne forte o bastante para derrotar o vilão principal.

• A manopla foi criada pela Tribo Ogre especificamente para combater seus inimigos, os demônios. Gemma isso não precisa ser verdade em sua própria campanha — o artefato tem outra origem, ou origem desconhecida, e poderia absorver Dados de Vida de qualquer criatura maligna destruída. Por outro lado, o Mestre também pode decidir que a manopla absorve apenas almas de um tipo específico de monstro: mortos-vivos, extraplanares, aberrações, etc.

• Outra variante possível é que a manopla absorva apenas almas de criaturas com tendência moral oposta ao usuário (Benigna ou Maligna), sem demonstrar efeito algum para criaturas Neutras. Desta forma, o artefato pode ser usado também por vilões e os aventureiros teriam que derrotá-los primeiro para adquirir os itens.

Uma Pequena Ajuda

Portadores da Oni Gauntlet muitas vezes são encontrados e acompanhados por criaturinhas mágicas com 30 cm de altura e asas negras de corvo. Estas fadas são membros da Tribo Tengu ou Tribo do Corvo, antigos aliados da Tribo Ogre.

Um Tengu tem habilidades telepáticas que permitem-lhe não apenas compreender qualquer idioma, mas também fazer com que qualquer pessoa presente também entenda idiomas desconhecidos. A criatura também é perita em encontrar coisas escondidas, oferecendo a seu mestre um bônus de +8 em todos os testes de Procurar.

Um Tengu não é capaz de lutar diretamente, mas pode oferecer suporte a seu mestre. Seu arsenal depende de três magias que concedem poderes especiais enquanto estão sendo usados pelo corvo-fada. Cada traje é considerado um item mágico e apenas um pode ser usado por vez.

O poder de cada traje está relacionado com sua cor:

• **Azul:** aumenta a velocidade de absorção de almas, fazendo todas as ações para coletar uma alma livre em vez de uma ação de movimento. Ainda provoca ataques de oportunidade. Preço de Mercado: 2.000 PO.

• **Verde:** cada Dado de Vida absorvido também restaura 1 Ponto de Vida ao usuário da manopla. Preço de Mercado: 4.000 PO.

• **Branca:** quando o portador da manopla está em repouso, sem mover-se ou realizar qualquer ação, o Tengu desperta sobre ele energia positiva capaz de curar 1 Ponto de Vida por rodada. Preço de Mercado: 4.000 PO.

• **Amarela:** aumenta em 50% o poder das almas absorvidas, arredondado para baixo — ou seja, um monstro com 5 Dados de Vida absorvido vai produzir 7 DVs. Preço de Mercado: 6.000 PO.

• **Laranja:** com uma ação livre e um teste bem-sucedido de Sentir Motivação (CD 12), o portador da manopla pode perceber as fraquezas de um adversário, saber seu número de Pontos de Vida e também dobrar sua margem de ameaça para testes de ataque contra aquele adversário. Preço de Mercado: 8.000 PO.

A Dama, o Indomável e Além

As Divindades menores nos Reinos de Moreania

Os habitantes da Ilha Nobre veneram duas divindades principais, A Dama Altiva, Deusa da Natureza; e o Indomável, Deus dos Monstros. Os Irmãos Selvagens são os deuses maiores conhecidos em Moreania. Mas não são, em hipótese alguma, os únicos deuses.

Uma profusão de divindades menores — também conhecidas como "grandes espíritos" — têm seu lugar no coração do povo Moreau, formando pequenos cultos em milhares de lugares. Muitos são conhecidos apenas em certas regiões ou dentro de certos círculos. Outros nem mesmo são deuses verdadeiros, e sim entidades poderosas, épicas, mas ainda mortais. Outros ainda são aspectos menores de deidades estrangeiras, uma pálida sombra de seu verdadeiro poder.

Os deuses apresentados aqui não são os únicos grandes espíritos em Moreania; existem literalmente centenas, desde arquimagos e dragões venerados em reinos inteiros até pequenas fadas que protegem estradas ou bosques. Embora estejam ligados aos Reinos de Moreania, estes deuses seguem o formato tradicional de *Dungeons & Dragons* e podem ser usados livremente em qualquer outro cenário. Podem, inclusive, ser deuses menores em Arton, o mundo de *Tormenta*.

A Dama Altiva e o Indomável são apresentados a seguir, com algumas regras adicionais — eles oferecem maior numero [illegible] Neste [illegible] Comandos [illegible]

Descrição dos Deuses

Este é o formato da descrição dos deuses.

Nome: o nome pelo qual a divindade é mais conhecida, seguido por seu título mais importante ("Deusa da Natureza", "Deus da Morte", ...). Segue uma explicação breve incluindo outros nomes, sua aparência e histórico.

Motivações: as crenças e objetivos da divindade.

Relações: suas amizades e inimizades com outros deuses.

Tendência: a tendência da divindade.

Símbolo Sagrado: um símbolo que deve ser ostentado abertamente por servos daquele deus, seja na placa peitoral da armadura, em uma flâmula, escudo, medalhão ou de outra forma. Alguns deuses de natureza traiçoeira e furtiva permitem a seus servos trazer o símbolo escondido — mas ele deve sempre ser transportado consigo.

Arma Preferida: arma que serve como símbolo para a divindade. Esta é a arma que surge quando o servo usa a magia *Arma Espiritual* (ou qualquer semelhante). Todo Conjurador divino recebe gratuitamente o talento Usar Arma adequado para esta arma.

Tendência dos Devotos: as únicas tendências permitidas para adoradores desta divindade (sempre a um passo da tendência da própria divindade). Caso não pertença [illegible] Comandos [illegible] feito Usar Arma ou Poderes Concedidos (veja a seguir).

Poder Concedido: uma habilidade especial oferecida para Conjuradores divinos desta divindade. A Dama Altiva e o Indomável oferecem três poderes diferentes (o Conjurador deve escolher apenas um deles). Outras divindades oferecem apenas um poder. **Atenção:** esta regra é usada apenas no jogo Primeira Aventura.

Domínios: os domínios clericais da divindade. A Dama Altiva e o Indomável oferecem mais domínios. **Atenção:** esta regra é usada apenas no jogo *Dungeons & Dragons*.

A Dama Altiva

Deusa da Natureza

Também [illegible] nhecida por nomes como Mãe Natureza, Dama Vaidosa, Dama das Flores, [illegible] ou Allihanna. Ela é a Deusa da Natureza, protetora dos animais e povos selvagens. Sua mão moldou [illegible] coelho manso e o leão feroz, mas sua índole é bondosa — suas crianças não ferem ou matam, exceto p[illegible]

Quando [illegible] o mundo dos mortais, a [illegible]

Druidas e xamãs estrangeiros muitas vezes entram em conflito com os devotos Moreau, pois eles claramente tem uma visão "distorcida" da Mãe Natureza. Essa discordância em geral fica restrita a simples debates, mas em alguns casos pode resultar em violência.

Motivações: A Dama reconhece que muitas vezes é preciso matar para viver, mas apenas como último recurso. Ela defende a paz, e até mesmo o sofrimento e sacrifício se necessário para preservar vidas.

Relações: a Dama sofre com a crueldade eterna de seu irmão maligno, sempre fazendo o possível para não despertar sua ira. Ele gosta de humilhar e castigar sua irmã por pura crueldade — seja perturbando-a diretamente, seja atacando e matando suas crias. Mesmo assim, a Dama não deixa de amá-lo.

Tendência: Neutra e Bondosa.

Símbolo Sagrado: uma cesta contendo flores frutas e/ou folhas.

Arma Preferida: clava. Um Conjurador divino da Dama Altiva recebe gratuitamente o talento Usar Arma Simples (clava).

Tendência dos Devotos: para venerar a Dama Altiva, um Conjurador divino deve ser de tendência Leal e Bondosa, Neutra e Bondosa, ou Caótica e Bondosa.

Poder Concedido: um Conjurador divino da Dama escolhe um entre os seguintes poderes.

Cura: além de suas magias normais, você também recebe um bônus de +1 em seu nível de Conjurador quando lança magias de cura. Então, se você é um Conjurador de 1º nível lançando uma magia *Curar Ferimentos Leves*, sua magia vai curar 1d8+2 Pontos de Vida (o normal seria 1d8+1 PVs).

Benção: além de suas magias normais, você pode lançar a magia *Benção* uma vez por dia.

Proteção: você pode, uma vez por dia, invocar uma proteção mágica (em si mesmo ou outra criatura tocada) que oferece um bônus em testes de resistência igual ao nível do Conjurador (por exemplo, +3 se você é um Conjurador de 3º nível). Essa proteção dura uma hora.

Domínios: Bem, Animal, Planta, Pro[illegible]

O Indomável

Deus dos Monstros

Mais poderoso [illegible] cruel [illegible] Dama, o Indomável (também reconhecido como Horak, Megalokk e outros nomes) é sua contraparte maligna. Enquanto os seres da Natureza vivem em equilíbrio, obedecendo ao ciclo a vida, os monstros existem apenas para romper esse ciclo. Monstros matam e destroem sem necessidade, sem discrição, sem motivo. Eles apenas matam, matam e seguem matando.

O Indomável poderia infestar Moreania com dragões, quimeras, hidras e outras feras invencíveis, como já fez em eras ancestrais. Naqueles tempos, as crias da Dama eram pequenas como ratos, viviam sempre escondidas em tocas, sempre com medo. Então, um dia, seu irmão recolheu os monstros aos limites das Montanhas de Marfim, permitindo aos "fracos" animais comuns prosperar.

O Indomável visita o mundo dos mortais como um monstro lendário, que pode ser diferente em cada ocasião. O dragão Morte Branca é apenas uma de suas formas.

Motivações: as razões que levaram o Indomável a controlar suas crias perversas, poucos sabem. Alguns afirmam que ele foi forçado a isso por deuses desconhecidos. Outros dizem que o Indomável apenas demonstrou compaixão. De qualquer forma, o Rei Monstro não acredita em harmonia ou equilíbrio, mas em conflito.

Relações: como qualquer irmão mais velho, o Indomável não perde uma oportunidade de importunar a Dama, às vezes com crueldade extrema. No entanto, sua selvageria é ainda maior contra aqueles que a magoam — seja por preocupação legítima com a irmã, seja por simples ferocidade territorial. Ninguém tem o direito de machucar a Dama, exceto ele.

Tendência: Caótico e Maligno.

Símbolo Sagrado: o crânio de um dragão.

Arma Preferida: maça. Um Conjurador divino do Indomável recebe gratuitamente o talento Usar Arma Simples (maça).

Tendência dos Devotos: para venerar o Indomável, um Conjurador divino deve ser de tendência Neutra e Maligna, Caótica e Maligna, ou Caótica e Neutra.

Poderes Concedidos: um Conjurador divino do Indomável escolhe um entre os seguintes poderes.

Ataque Destruidor: uma vez por dia, o Conjurador pode fazer um ataque destruidor com um bônus de +4 no teste de ataque, e um bônus igual a seu próprio nível de personagem no dano (por exemplo, +2 para um Conjurador de 2º nível).

[illegible]

Toque da Morte: uma vez por dia você pode fazer um ataque de toque (veja em 1ªA: Guia do Jogador, página 491) contra uma criatura viva. Se acertar, role 1d6 por nível do Conjurador: se esse total igualar ou superar os Pontos de Vida atuais da vítima, ela morre. Caso contrário, nenhum dano é causado.

Domínios: Caos, Mal, Guerra, Destruição, Força, Morte.

Barão Samoieda

Deus da Morte

Bem diferente do clássico Ceifador de foice e roupa cadavérico conhecido em outros mundos, o Barão Samoieda é uma divindade caótica, brincalhona e alegre. Em vez de comandar legiões de mortos-vivos ou morar em sinistro castelo sombrios, ele prefere participar de grandes festas, beber, dançar e namorar!

Samoieda tem a aparência de um homem negro, careca, de óculos e cartola. Ele normalmente usa um paletó aberto que exibe o peito nu, uma grande saia de palha, e pés descalços. É comum que traga no rosto a pintura de um crânio e ossos pelo corpo.

Ao contrário de outros deuses da morte, Samoieda não é temido pelos habitantes de Moreania — muito pelo contrário. Este deus alerta que a morte vem para todos, portanto aproveite bem sua vida enquanto puder! É costume, em Moreania, antes de qualquer festividade, deixar um convite para o Barão no cemitério mais próximo.

O Barão gosta muito de crianças, porque são jovens demais para morrer. É comum entre as crianças Moreau dormir com um boneco de pano que representa o Barão, para pedir por sua proteção. Os adultos gostam de disfarçar-se como Barão para alegrar as crianças em festas (apesar de que em alguns casos, o "disfarçado" talvez seja o verdadeiro Samoieda...).

Estudiosos da terra de Arton declaram haver semelhanças notáveis entre o Barão Samoieda e Nimb, o Deus do Caos. É possível, até, que sejam a mesma entidade.

Motivações: o Barão guia as almas dos mortos para o além-túmulo. No momento da passagem, ele desafia o morto para um duelo de charadas; conforme o resultado, sua alma [illegible]

— muitas vezes concordara em achar uma morte, ou mesmo ressuscitar alguem, se acreditar que ainda não é momento de casar uma coisa.

Relações: enganador e inconstante, o Barão não é um aliado confiavel, nem um inimigo terrenho. A Dama aprecia sua aleg[ria] e amor pelas crianças. O Indomavel quer apenas garantir que o Deus da Mor[te] tenha muito trabalho.

Tendencia: Caotico e Neutro.

Simbolo Sagrado: um boneco de pano usando cartola.

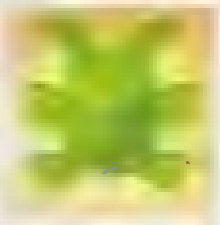
Arma Preferida: clava. Um Conjurador divino do Barao Samoeda recebe gratuitamente o talento Usar Arma Simples (clava).

Tendencia dos Devotos: para venerar o Barão, um Conjurador divino deve ser de tendencia Caotica e Bondosa, Caotica e Maligna, ou Caotica e Neutra.

Poder Concedido: uma vez por dia, a sorte do Barão permite a um Conjurador divino fazer [re]amente uma jogada de dados. Voce deve ficar com o novo resultado mesmo que seja pior que o primeiro.

Dominios: Sorte, Caos, Morte, Enganação.

Tamagrah
A Ilha Viva



Em Morcania [ha] criaturas pode[rosas] e enormes, mas poucas se comparam em tamanho, a Tamagrah. O monstro [se] assemelha a um peixe achatado e escamoso, com boca de lagre, olhos redondos e esbugalhados. Possui seis nadadeiras laterais e uma cauda curta e vigorosa. Suas costas são protegidas por uma grossa carapaça de tart[aruga] coberta por longos espinhos.

Apesar da aparencia demoniaca, Tama[grah] é [impressionante] por seu tamanho: seu casco atinge 12km de diametro, sendo que a criatura navega pelos mares mantendo uma superficie de 8km emersa. Uma vez que a criatura apenas flutua lentamente pelos mares, sem jamais submergir, vegetação floresceu em sua carapaça e vida animal passou a habitar Tamagrah como se fosse uma ilha.

Nem todos conhecem a verdadeira natureza de Tamagrah: a maioria das pessoas acredita ser apenas uma ilhota peculiar, que navega lentamente pelo oceano. [Ha]

Tamagrah realmente concede poderes a seus devotos [mas], exceto por esse fato, pouco interfere em assuntos dos humanos. Sua existencia é milenar, suas preocupações são misterios profundos como os mares. Sua posição neutra é indiscutivel: o monstro tanto ajuda aos que pedem seu auxilio em ocasiões, quanto causa maremotos e catastrofes com um simples movimento da nadadeira.

Motivações: talvez Tamagrah seja a criatura viva mais antiga de Morcania. Muitos dizem que ela já existia antes da destruição do maligno povo Darash. Por isso, suas motivações são um misterio, e seus atos incompreensiveis, tais como a calmaria ou furia do mar.

Relações: por seu carater puramente neutro e quase de alienação perante o mundo, Tamagrah não incomoda nenhum outro deus ou entidade poderosa. Seus seguidores, no entanto, dividem-se em tres vertentes, uns são inclinados para a proteção e ajuda que o monstro proporciona, aliam-se ao culto a crença na Dama Altiva, outros, os monges Quellona, seguem o exemplo de sua inabalavel neutralidade, e alguns, prezando seu lado destrutivo de força bruta e tamanho descomunal, são inclinados a mesclar seu credo com os dogmas do Indomavel.

Tendencia: Neutro.

Simbolo Sagrado: um casco de tartaruga com nadadeiras de peixe.

Arma Preferida: alabarda. Um Conjurador divino de Tamagrah recebe gratuitamente o talento Usar Arma Comum (alabarda).

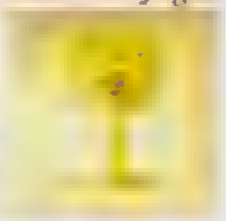
Tendência dos Devotos: para venerar Tamagrah, um Conjurador divino deve ser de tendencia Neutra e Maligna, Neutra, Neutra e Bondosa, Caotica e Neutra, ou Leal e Neutra.

Poder Concedido: adoradores de Tamagrah ganham o poder *Toque de Destruição/Proteção*. Uma vez por dia podem escolher entre proteger ou destruir a criatura tocada, à sua escolha.

Toque da Proteção: você pode invocar uma proteção magica (em si mesmo ou outra criatura tocada) que oferece um bonus em testes de resistência igual ao nivel do Conjurador (por exemplo, +3 se você é um Conjurador de 3º nivel). Essa proteção dura uma hora.

Toque da Destruição: uma vez por dia, o Conjurador pode fazer um ataque destrutivo com um bônus de +4 no teste de ataque, e um bonus igual a seu proprio nivel de personagem no dano (por exemplo, um Conjurador de 7º [nivel]).

Champarr
Deus dos Jogos



Patrono dos torneios, conflitos e jogos, Champarr é a divindade favorita dos atletas, duelistas, jogadores e guerreiros Morcau. E o juiz de todas as disputas, de duelos de espadas a guerras entre reinos, de jogos de cartas a corridas de cavalos. Ele abençoa os vencedores e pune (ou amaldiçoa) os perdedores.

Os adoradores de Champarr conseguem traçar sua origem ate os mais distantes dominios extraplanares. Ha milhares de anos, ele teria participado de um torneio cósmico promovido por um poderoso Deus da Guerra. Vitoria após vitoria, ele chegou à grande final e duelou contra o deus guerreiro em pessoa, mas foi derrotado. No entanto, por sua tenacidade, teria recebido a imortalidade e o titulo de Deus dos Jogos.

Champarr tem aparencia de um poderoso gladiador usando um elmo fechado que mantem suas emoções indecifraveis. Está sempre armado com duas espadas curtas identicas, uma delas concede a bênção da vitoria, e a outra, a maldição da derrota.

Champarr é especialmente [cultuado] no reino de Brando, onde flamulas em sua homenagem são hasteadas antes de cada grande torneio, e seus clerigos atuam como juizes. Pessoas diante de provações muitas vezes rogam seu nome para assegurar a vitoria.

Motivações: o Deus dos Jogos promove o avanço da humanidade através da disputa, premiando os vencedores e punindo perdedores. A natureza da disputa não é importante, da rivalidade camarada à guerra sangrenta, todo conflito é bem vindo. Champarr tambem acredita na vitoria sobre si mesmo, superando os proprios limites, e assim derrotando o mais dificil adversario.

Relações: o Indomavel é aliado de Champarr, pois ambos prezam o conflito e a supremacia do mais forte. Mas a Dama tambem entende que, mesmo entre os seres da natureza, o forte deve se alimentar do fraco.

Tendencia: [illegible]

Simbolo Sagrado: [illegible]

Arma Preferida: [illegible]

mum (espada curta)

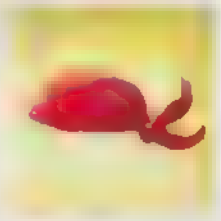
Tendência dos Devotos: para venerar Champart, um Conjurador divino deve ser de tendência Leal e Bondosa, Leal e Maligna, ou Leal e Neutra

Poder Concedido: uma vez por dia você pode realizar uma demonstração de habilidade sobrenatural, somando seu próprio nível a uma habilidade básica à sua escolha (por exemplo, Destreza +4 se você é um Conjurador de 4º nível). Este bônus dura apenas uma rodada

Domínios: Força, Sorte, Ordem, Guerra

Sorinda

Deusa dos Piratas



O mar cercando as ilhas que compõem os Reinos de Moreania sempre foi lar de piratas ganancioso, em busca das riquezas transportadas pelos comerciantes. Sorinda foi a maior destes piratas.

Com seus navios Destemido, Audaz e Invencível, a bela pirata de longos cabelos ruivos cacheados e curvas sinuosas trouxe terror e morte às ilhas, saqueando vilarejos e atacando embarcações. Durante 30 anos a temível capitã carregou sozinha o título de Rainha dos Mares.

Mas todo reinado um dia encontra seu fim.

Graças a um cerco realizado por várias armadas de diferentes ilhas, Sorinda foi derrotada e morta. Seus barcos foram queimados e afundados, a tripulação foi enforcada em praça pública — mas Sorinda se tornou uma martir, uma lenda entre os piratas. Sua imagem passou a ser cultuada. Enfim, o amor e saudade de seus companheiros terminou por traze-la de volta como uma divindade.

Sorinda e seus navios voltaram a navegar pelos mares de Moreania, agora formas etéreas, fantasmagóricas — protegendo navios piratas em apuros e atacando as guardas navais das ilhas. Para garantir sua proteção, os capitães costumam amarrar junto à bandeira do navio uma bandana vermelha, o símbolo de Sorinda quando viva.

Até hoje, o covil e o tesouro de Sorinda jamais foram encontrados. Talvez seja pela simples dificuldade [illegible] esconderijo, mas ta[illegible]

Motivações: para Sorinda, o mar pertence aos piratas e deve ser mantido assim. Cada navio inimigo destruído representa, para ela, um ato de vingança contra os responsáveis por sua morte e a de seus comandados.

Relações: a Dama despreza a Deusa dos Piratas, por tingir de sangue as águas de Moreania. O Indomável simpatiza com o caráter mortal das ações de Sorinda e, fascinado por sua beleza, espera um dia tê-la como uma de suas consortes.

Tendência: Neutra e Maligna

Símbolo Sagrado: uma bandana vermelha.

Arma Preferida: espada curta. Um Conjurador divino de Sorinda recebe gratuitamente o talento Usar Arma Comum (espada curta).

Tendência dos Devotos: para venerar Sorinda, um Conjurador divino deve ser de tendência Leal e Maligna, Neutra e Maligna, ou Caótica e Maligna.

Poder Concedido: o Conjurador recebe um bônus de +2 em testes de Equilíbrio e usar Cordas.

Domínios: Água, Viagem, Mal, Morte.

Lamashtu

Rainha dos Massacres

Uma das divindades malignas mais temidas nos Reinos, Lamashtu é também conhecida como a Rainha Tanarri Deusa da Matança, Senhora do Genocídio e outros títulos. Venerada por cultos secretos, ela é descrita por seus adoradores como uma belíssima mulher serpente com seis braços, cada um empunhando uma arma mortífera.

Lamashtu é uma divindade de morte, mal e destruição, a mãe e líder de todos os demônios do Inferno. Criaturas de coração negro fazem cerimônias e oferendas profanas à deusa serpente, buscando atrair suas graças a qualquer preço — os cultistas de Lamashtu estão entre os vilões mais odiados [illegible] em Moreania.

A Rainha Tanarri se deleita com sacrifícios humanos, mas também pode ser seduzida por belas joias, sua única fraqueza conhecida. Entre aventureiros, como forma de bravata exagerada, é comum dizer que "posso até mesmo roubar o tesouro de Lamashtu".

Viajantes planar[illegible]

ra, uma dimensão de guerra e matança. Avançando diante das tropas, sua fúria em batalha não pode ser igualada, exceto pelo próprio Indomável.

Motivações: Lamashtu é apaixonada pela guerra e morte, recompensando aqueles que matam em seu nome — seja em batalha, seja com um sacrifício cerimonial. Em troca de tais oferendas, ela em geral manifesta demônios no Plano Material para servir seus adoradores.

Relações: após uma batalha selvagem em que o Indomável é sempre vitorioso, o Deus dos Monstros acasala com Lamashtu, despejando sua prole nociva sobre os Reinos na forma de monstros e demônios diversos. A Dama Altiva e seus devotos têm repulsa absoluta pela Rainha dos Massacres.

Tendência: Caótica e Maligna

Símbolo Sagrado: uma joia contendo um rubi, ou outra gema cor de sangue.

Arma Preferida: machado de batalha. Um Conjurador divino de Lamashtu recebe gratuitamente o talento Usar Arma Comum (machado de batalha).

Tendência dos Devotos: para venerar Lamashtu, um Conjurador divino deve ser de tendência Neutra e Maligna, Caótica e Maligna, ou Caótica e Neutra.

Poder Concedido: você recebe gratuitamente o talento Foco em Arma (machado de batalha), sem precisar satisfazer seus pré-requisitos.

Domínios: Mal, Guerra, Morte, Destruição.

Gojan

Deus dos Bardos e Viajantes

Aventureiros dificilmente conseguem se manter no mesmo lugar. Viajar faz parte da busca por emoções, tesouros e aventuras. Por outro lado, nada disso vale a pena se tais feitos não são contados e registrados na história de Moreania. Patrono de viajantes e bardos, Gojan é o deus que personifica estes princípios.

Baixinho, gordo e bonachão, Gojan vaga incessantemente pelas ilhas, explorando novos lugares e auxiliando grupos de aventureiros. Diz-se que ele é capaz de tocar todos os tipos de instrumentos musicais, além de carregar dezenas de mapas de [illegible] conhecidas nos Reinos e além.

[illegible]

[illegible] e esquecido pelo povo de Moreania Justamente por isso, sua presença em um grupo de heróis é tida como sinal de [illegible] minente (embora nem sempre isso [illegible] a verdade).

Motivações: Gojan é um viajante na [illegible] tem um carinho especial por bardos (ele mesmo pertence a esta classe). Seus devotos costumam se reunir em festas onde histórias são contadas e canções são tocadas e compostas em sua homenagem. Viajantes perdidos também costumam orar ao deus por ajuda, recebendo algum tipo de sinal indicando a direção correta a seguir (uma andorinha voando baixo, o brilho de uma fogueira ao longe...). Bardos em busca de inspiração também costumam apelar ao deus.

Relações: o Indomável acha Gojan fraco e inofensivo, mas o tolera porque sabe que mesmo um deus precisa de histórias para ser lembrado. A Dama Altiva admira o deus viajante, pois seus esforços [illegible] que os habitantes de Moreania conheçam cada vez mais as maravilhas naturais [illegible].

Tendência: Caótico e Bondoso.

Símbolo Sagrado: uma flauta sobre um pergaminho.

Arma Preferida: arco curto. Um Conjurador divino de Gojan recebe gratuitamente o talento Usar Arma Comum (arco curto).

Tendência dos Devotos: para venerar Gojan, um Conjurador divino deve ser de tendência Caótica e Bondosa, Caótica e Neutra ou Neutra e Bondosa.

Poder Concedido: o Conjurador recebe gratuitamente o talento Conhecimento de Bardo.

Domínios: Viagem, Sorte, Bem, Conhecimento.

Holleen
Príncipe da Mentira

Contam as lendas que Holleen [illegible] por Moreania há muitas eras. Também conhecido como o Deus dos Assassinatos, é cultuado principalmente por ladrões, trapaceiros, mercenários, assaltantes e assassinos.

Esguio e alto, de cabelos curtos, espetados e cortados rente ao couro cabeludo, vestindo peças justas e intrincadas de couro negro, Holleen circulava pelas ilhas corrompendo aventureiros de valor e treinando discípulos. Seus olhos eram díspares, de cores diferentes (um púrpura, outro dourado), e dotados de poderes mágicos.

De acordo com as canções dos bardos, a dominação de Holleen terminou graças às ações do bárbaro aventureiro Colliasheenn. O herói enfrentou o deus e, após uma longa e árdua batalha sob uma tempestade torrencial, arrancou seus olhos — e fugiu em um barco para nunca mais voltar. Cego, e sem metade de seu poder, Holleen também desapareceu.

Mesmo assim, o Deus Cego (como passou a ser conhecido) jamais deixou de ser admirado e idolatrado pelos [illegible] Assassinos [illegible] mam gravar o símbolo de Holleen em uma de suas armas para garantir proteção.

Alguns cultos promovem sacrifício para o deus; estes, em particular, acreditam que Holleen recuperará seu poder quando certo número de vítimas morrer em seu nome.

Outros, entretanto, acham que o Deus Cego só retornará quando recuperar seus olhos. Justamente por isso, alguns de seus devotos estão empenhados em buscas para encontrar estes raros tesouros.

Motivações: Holleen dedicou sua vida à disseminação da mentira e morte. Hoje, cego e com poderes limitados, ele [illegible] vagando por Moreania (na maioria das vezes escondendo sua identidade), ajudando secretamente seus devotos. Seu maior objetivo, entretanto, é descobrir pistas do paradeiro de Colliasheenn ou seus descendentes, e recuperar seus olhos.

Relações: por motivos óbvios, a Dama Altiva despreza Holleen (dizem, pode ter sido a verdadeira responsável por sua queda). [illegible] dera digno de ser um aliado, aprecia sua insaciável sede de sangue.

Tendência: Neutro e Maligno.

Símbolo Sagrado: uma adaga de lâmina negra.

Arma Preferida: adaga. Um Conjurador divino de Holleen recebe gratuitamente o talento Usar Arma Simples (adaga).

Tendência dos Devotos: para venerar Holleen, um Conjurador divino deve ser de tendência Leal e Maligna, Neutra e Maligna ou Caótica e Maligna.

Poder Concedido: o Conjurador recebe gratuitamente o talento Ataque Furtivo sem precisar satisfazer seus pré-requisitos.

Domínios: Mal, Enganação, Morte.

A ILHA SEM NORTE

O medo está à espreita! A loucura ronda a mente dos fracos!

Por RAW e [illegible]

O sobrenatural desperta em qualquer ser um dos mais primitivos sentimentos: o medo. Tudo que foge ao banal e oculta-se em incompreensíveis formas e manifestações aterroriza o senso comum e a razão limitada da psique humana. O confronto com o irreal desestabiliza as faculdades mentais, destruindo personalidades que se convertem na crua e visceral loucura. Uma vez insano, o indivíduo torna-se parte do horror e nunca mais retorna ao seu estado de espírito original.

A Ilha sem Norte é uma aventura de horror para Ação!!! ou *D20 Mo[illegible]* [illegible]riada para um grupo de quatro [illegible] seis personagens de 1º a 3º nível. É fundamental que o Mestre leia todo o conteúdo da história para se familiarizar com as cenas, monstros e personagens. As regras de (In)Sanidade descritas na [illegible] nº 2 [illegible] mais importante anotar Pontos de Sanidade perdidos do que os próprios Pontos de Vida. Os textos em vermelho são descrições para os jogadores e devem ser lidos em voz alta; [illegible] os quadros e estatísticas de monstros e NPCs são informações exclusivas para o Mestre.

Lembre-se de que [illegible] de uma aventura de horror [illegible] mentos de [illegible] ambienta[illegible] [illegible] da história [illegible] personagens tensos e criar momentos [illegible] como um filme de suspense [illegible] o Mestre para que a narrativa não [illegible] sempre com[illegible] com características sombrias.

Histórico da Aventura

Por eras, jaz estática na imensidão do cosmos uma Entidade indizível. Apenas o vazio infinito cerca assoladoramente o deus absoluto do nada. Nunca houve ra nenhum contato com outras formas de materia, o ostracismo exacerbado ligou a implacavel na existencia do errático galáctico. Eis que inesperadamente, uma fagulha eletromagnetica — um diminuto feixe de luz — inocua e desgovernada, descrevendo uma viagem pelo espaço, alcançou a Entidade indomita.

Pela primeira vez, houve a interação. A pequena porção de energia foi de pronto consumida pelo ser, que reconheceu não estar só no universo e despertou sua vontade pelo conhecimento. O rei da nula vastidão, agora, almejava tudo e começou a mover-se espalhando pedaços de si em diversos pontos do cosmos. A experiência que viera ilustrou um sentimento primevo e predatorio: a fome pelo que é novo.

• • •

No ano de 1820, uma microscopica particula atravessou a estratosfera da Terra em velocidade vertiginosa até parar abruptamente sobre a superficie de um lago localizado dentro de uma ilha virgem e não mapeada do Oceano Pacifico. Subito, trepidações e formas de ondas se espalharam pela água e uma luminescencia sem cor definida irradiou da particula. Um som incognoscivel emanou, tomando conta da ilha.

Todas as formas de vidas daquele ecossistema fechado congelaram por um instante, como se o tempo não mais existisse. Em um átimo, a flora e fauna libertaram-se do torpor e voltaram a se mexer, mas aquele som constante, abafado e incomum não parou. A Entidade havia tocado o reduto e sua influencia nefasta alastrava-se sem barreiras. Pouco a pouco, os animais afastavam-se do local, os que não conseguiam fatalmente pereciam. As plantas, cresceram de forma desordenada até que ficaram estáticas, parecendo monumentos insolitos.

Após dias, aquele som perturbador cessou, mas algo imperceptivel e incompreensivel permaneceu. O santuário transformou-se no reduto da força alienigena. Muitos barcos que rondavam a região desapareciam e naufragavam, sempre com pertinho o mesmo destino: a ilha. Um ponto esquecido do Pacifico atrata qualquer embarcação que se aventurasse pelo local. A tecnologia de nada adiantava: equipamentos de navegação e comunicação — dos mais rusticos até os mais avançados — entravam em colapso.

Um novo "Triângulo das Bermudas" surgiu no mar, mas seus perigos vão muito além da possibilidade do naufragio. O medo está à espreita e a loucura ronda a mente dos fracos na Ilha sem Norte.

Sinopse da Aventura

Uma pequena ilha dominada por uma Entidade cosmica será o destino irremediavel da tripulação do iate Agata (que inclui os jogadores). A principal intenção do grupo será escapar da ilha, que devido a fatores sobrenaturais não permitirá que seus visitantes a deixem. Uma população à primeira vista nativa, mas na verdade escrava, junto a momentos de extremo horror perseguirão os personagens até que [illegible] ou acabem definitivamente reduzidos a farrapos insanos. Não há [illegible] mente sem corrompida será a unica salvação do grupo.

Início da Aventura

Não importa qual gancho será escolhido pelo Mestre para introduzir a aventura, mas é imprescindivel levar o grupo até um porto ao norte da Australia (manha de Darwin), onde o iate Ágata os estará esperando. Invente qualquer motivo, desde [illegible] ção de pessoas até uma viagem de férias. É permitido qualquer combinação de personagens, com no maximo seis integrantes.

Não avise aos jogadores que a aventura em questão é de horror, quanto menos informação o grupo tiver, melhor. O terror fica mais real quando o sobrenatural aparece inesperadamente. É dificil criar um clima sinistro se os jogadores já sabem o que vira pela frente.

Na Marina de Darwin

Aqui inicia-se a aventura. Assim que os personagens entrarem no iate, um desencadeamento de fatos e situações fara com que todos vivenciem diversas experiências de [illegible] inesperadas.

Vocês avistam ao longe um pequeno mas suntuoso iate. A embarcação se destaca diante das demais aportadas na marina de Darwin. Vocês começam a sentir a agitação do local, que serve mais como um [illegible] douro para navios pesqueiros. Após alguns passos, vocês estão diante do Agata. Do [illegible] hine de comando, surge uma figura [illegible] reada, um homem elegantemente vestido com uma farda branca. Ele acena para vocês, fazendo sinal para que sigam até o iate.

O capitão Rô, responsavel pelo Agata, é uma figura descontraida, suas feições são claramente latinas. Assim que se apresenta e começa a se sentir mais a vontade, deixa de lado seu quepe e tira o paletó para evitar um desconforto devido ao calor australiano. O capitão e seu iate foram contratados para levar os jogadores a um destino de acordo com o gancho proposto pelo Mestre.

O braço direito do capitão é sua esposa Isabella. O casal navega lado a lado há mais de 15 anos, apesar da pouca idade que aparenta. Aos 35 anos, Isabella é uma mulher muito bela, com fortes traços [illegible] hano, está sempre disposta a ajudar.

Bem vindos, sou o capitão Rô [illegible] sta e Isabella. Vocês estão a bordo do iate Agata. Espero que tenhamos uma viagem agradavel pelo Pacifico. Aqui, todos estarão bem estabelecidos, temos um quarto para hospedes e um grande salão de jogos. Em breve, minha mulher nos servirá o almoço. Fiquem à vontade e, se me derem licença vou providenciar nossa partida.

Partindo no Ágata

Isabella guia o grupo até a [illegible] de hospedes e diz que estará na cozinha caso precisem de alguma coisa. Enquanto isso o capitão desamarra o iate do trapiche, iça a ancora e liga o potente motor. O barulho do turbilhão das helices mescla-se ao ritmo constante das ondas arremetendo contra o casco. O dia está claro e a brisa fresca reconforta o forte calor. Leia o trecho abaixo para os jogadores.

Depois de algumas horas de navegação tranquila, o capitão aciona o piloto automático. Ele diz a vocês que vai trocar de roupa e volta logo. Enquanto isso, sua mulher tomará conta do timão. Passados 30 minutos, Isabella estranha a demora do marido e pede licença a vocês para conferir se está tudo bem. Ela deixa o comando, mas garante que não haverá problemas, pois o iate já está em mar aberto.

Ao entrar no quarto, Isabella flagra o marido mexendo em objetos particulares dela (que estavam muito bem escondidos). Rô encontrara uma serie de cartas, presentes e fotografias que fazem parte de um passado da esposa que ele desconhecia. Depois desta pausa, continue a descrição da cena.

Vocês ouvem uma discussão rápida e acalorada. Batendo a porta do quarto, Rô [illegible] sem [illegible] nada, [illegible] tanto sobre o que acabara de acontecer.

Isabella deixa a cabine e, cabisbaixa, [illegible] a [illegible] ma, [illegible] para um almoço ao ar livre. A comida cheira deliciosamente bem. Após alguns minutos, o capi

[illegible] Ro desce para o interior do Ágata [illegible] para que a viagem siga [illegible]

[illegible] Isabella pediu [illegible] mais unidos se desentendem [illegible] que ficassem constrangidos [illegible] pachá-los, pois nos revezamos na pilota[illegible] [illegible] procedimento.

Ro colocou um forte sonífero no vinho. Aqueles que aceitarem a oferta, deverão fazer um teste de Fortitude CD 22 para resistir aos efeitos da droga (Mestre [illegible] em segredo para os jogadores [illegible] impossível notar a presença ou gosto do [illegible] está muito diluído. Quem passar [illegible] dado momento após o almoço, Ro e Isabella se recolhem à sua cabine, deixando [illegible] controle do iate. Quem bebeu o vinho [illegible]

Seria ideal fazer com que os personagens dormissem. Mestre, tente forçar esta [illegible], mas não explicite para o grupo que [illegible] foram entorpecidos, apenas diga que todos estão com bastante sono, fato normal já que o balanço do mar é bem tranquilizante e hipnótico, ainda mais após um belo almoço regado a vinho.

Sangue no Ágata

Passadas algumas horas, um estouro muito alto ecoa no Ágata. Para personagens dormindo, peça um teste de Ouvir (CD 12). Em caso de sucesso, o barulho é suficiente para acordá-los. Se ninguém conseguir um resultado satisfatório, faça pelo menos um dos personagens despertar. Mestre, [illegible] necessariamente nesta ordem) para narrar aos jogadores tudo o que [illegible] vasculharem os cômodos da embarcação.

1. Andar Superior

[illegible] no chão devido aos sacolejos do barco. Uma tenda de fibra de vidro [illegible] os painéis de controle [illegible] para o andar inferior. O [illegible] de um lad[illegible]

Caso vasculhem melhor, os personagens encontrarão resíduos nos copos. Indícios claros de que algo foi misturado [illegible] vinho (Observar CD 16 ou Procurar CD 15). Se quiserem examinar os aparelhos (Reparos ou Usar Computador CD 12) constatarão que [illegible] do mal funcionamento, devem estar sofrendo algum tipo de interferência severa.

2. Escada e Sonar

[illegible]

Assim como os painéis de controle [illegible] toda a aparelhagem deste nicho está [illegible] mas não funcional.

3. Dormitório do Capitão

Se forem averiguar [illegible] está trancada (Operar Mecanismo CD 20 ou arrombar CD 15 [illegible] abrir a porta, os personagens darão de cara com uma cena horrenda. Leia a descrição abaixo.

[illegible]

[illegible] Isabella [illegible] levou um tiro à queima roupa. Seu rosto está irreconhecível, totalmente deformado pela violência. Peça um teste de Sanidade [illegible] jogadores, a cena é muito impres[illegible] Sanidade 1/1d4+1)

Caso queiram investigar, os personagens perceberão que os papéis no chão são páginas de várias [illegible] das para Isabella assinadas por um tal de [illegible]. Procurando com mais cuidado (Observar CD 15) [illegible] possível notar [illegible] de espingarda calibre 12 [illegible] páginas, além de (Procurar CD 12) um alçapão que fica abaixo do tapete do quarto. A abertura dá numa escada de marinheiro [illegible] de máquina.

Na escrivaninha do quarto estão jogados diversos objetos pessoais, como diários, documentos e fotografias. Muitos porta-retratos mostram o capitão, Isabella e outro homem (muito parecido com o próprio Rô) abraçados. Caso alguém tenha a curiosidade de olhar atrás das fotos ou ler o diário, conclura que o desconhecido é o [illegible] e que se chama Charles Duchamp. Achará, na gaveta, uma caixa de munição para espingarda com oito cápsulas, quatro estão faltando.

Bastidores

O capitão há algum tempo desconfiava da traição de sua mulher. Mas ele não esperava que seu irmão Charles fosse o amante. Após entorpecer os hóspedes premeditadamente, cometeu o crime passional. O ato cruel fez com que Rô perdesse completamente a razão e se auto-flagelasse por diversas vezes com a faca da cozinha. Completamente perturbado e insano, Rô desceu até a casa de máquinas e escondeu-se no armário de equipamentos de mergulho, talvez para fugir de sua própria vergonha.

4. Banheiro

O banheiro da cabina está [illegible] limpo. O espelho do armarinho suspenso foi quebrado, um frasco de remédio está aberto na pia e diversas cápsulas foram esvaziadas. No lixo, [illegible] uma faca de cozinha [illegible] branca esburacada e manchada de vermelho bem na ponta.

Não é difícil chegar a certas conclusões após observar o local. O frasco de remédio é um forte sonífero que fora usado no vinho. A camisa esburacada e manchada de sangue faz par com a faca, ou seja, o capitão foi provavelmente golpeado já que usava esta camisa no almoço.

5. Quarto de Hóspedes (Alojamento)

Este cômodo foi decorado para acomodar os viajantes do Ágata na ocasião [illegible] como um local de [illegible] Ao [illegible] que o ambiente está limpo e organizado com as camas [illegible] e todos os objetos [illegible] em seus lugares. Um banheiro [illegible] completa o alojamento.

6. Salão de Jogos

O iate conta com um salão de jogos completo. Este ambiente foi pensado para deixar os viajantes à vontade nos momentos de lazer. Há uma mesa de bilhar, posicionada à esquerda, e mais duas mesas menores recobertas com feltro verde, para outras modalidades de jogos. Tacos, cartas, dominós e elementos pertinentes estão guardados em um armário de madeira.

7. Sala de Estar/ Sala de Jantar

Forrada por um carpete macio e felpudo, esta sala apresenta os ambientes de [illegible] jantar. O local tem ligação com a cozinha por meio de um balcão. Uma [illegible] cadeiras oferece um lugar [illegible] para [illegible] dias frios. No canto oposto, um longo sofá acompanha a curvatura do casco do [illegible] seguindo também pela parede lateral que dá fundos para a suíte do capitão. Uma mesa de centro [illegible] uma poltrona completam a decoração minimalista da sala de estar.

8. Cozinha

Em estilo americano, a cozinha compõe-se de um balcão com banquetas altas. Este balcão estende-se em direção ao interior do cômodo, servindo de apoio para o preparo dos alimentos e dando acesso ao fogão embutido. Um gabinete inferior acondiciona panelas, pratos, travessas e alimentos não perecíveis. Tudo parece em ordem, mas uma gaveta aberta chama a atenção. Ao se aproximar, [illegible] que ela guarda alguns jogos de talheres. É possível perceber que uma caixa plástica contendo facas especiais foi revirada. O lugar de uma delas está vazio.

9. Casa de Máquinas

Só há uma maneira de descer até a casa de máquinas: usando o alçapão na cabina do capitão. Os personagens precisam achar esta passagem, se conseguirem leia o que segue.

O ambiente parcamente iluminado mostra uma oficina com diversas ferramentas pregadas nas paredes e uma mesa para trabalho. Um enorme motor em pleno funcionamento emite um barulho alto e intenso. Latas de óleo estão espalhadas pelo chão sendo que algumas estão abertas e derramam um líquido viscoso. Um grande [illegible] está recostado no lado oposto do plano.

Os personagens podem até desconfiar mas não sabem ao certo se o capitão está na casa de máquinas (na verdade, escondido no armário com a espingarda na mão). Rô não hesitará em atacar qualquer um que apareça em sua frente.

Mestre, aproveite esta cena para dar um susto nos personagens: quando alguém abrir o armário, dê um forte grito — pois é isso que Rô irá fazer. O capitão vai atirar a esmo, ele não está em condições de mirar um alvo, então ataque com [illegible] de penalidade. A intenção desta cena não é criar um combate, mas sim um ótimo [illegible] suspense e adrenalina na aventura que está apenas começando. Há óleo de motor espalhado por todo o chão, logo, é necessário que todos (inclusive Rô) passem em testes de [illegible] rodada, para manterem-se de pé.

Caso os personagens dominem o capitão sem matá-lo, ele fará qualquer coisa para tirar a própria vida. Peça um teste de Sangue-Frio

(0/1d6) para quem testemunhar o suicídio.

No armário em que Rô estava escondido, diversos equipamentos de mergulho estão guardados. São trajes de neoprene, cilindros, equipamentos de flutuação, pesos de cinto, lanternas e roupas de pressão (considere os como se fossem boias).

Capitão Rô Sobrevivente 1 (personagem comum). DVs 1d10. PVs 5. Iniciativa Dedos 9m. Defesa 12 (+1 Des, +1 de Base). Ataques +0 bonus base, +1 corpo-a-corpo (dano pela arma), –2 escopeta calibre 12 (dano de 2d8). Fort +2, Ref +3, Von +1. For 13 (+1), Des 12 (+1), Cons 10, Int 15 (+2), Sab 8 (–1), Car 14 (+2). Perícias: Condução +8, Procurar +6, Profissão (capitão) +6, Saltar +3, Natação +3. Talentos: Conduzir Veículo de Superfície (barco a motor), Especialização em Perícia (Condução). Reputação: 0.

Destino Incerto

Passado o choque inicial, o grupo e todos ainda sentem alguns efeitos remanescentes da luta com o desconhecido. Você percebe que o barco está em movimento. Ao olhar em volta, você percebe que o sol está se pondo. Já está entardecendo, a embarcação segue em velocidade constante, para um destino desconhecido...

Com a loucura do capitão, o barco foi colocado em piloto automático, porém sem planejamento de rota. Os equipamentos fornecem informações totalmente [illegible] e computadores estão sem sinal. O Agata está à deriva, sem comunicação ou qualquer orientação.

Além disso, sem o sonar, existe o perigo de colidir com algum obstáculo submerso que possa danificar o casco do iate. Sem contar que, se o grupo continuar seguindo para lugar nenhum, o combustível e os suprimentos serão irremediavelmente gastos em vão.

Esta situação é bem complicada para os jogadores. Mestre, instigue o grupo a pensar rápido para livrar-se [illegible] gência na cena. Os personagens podem tentar dominar os controles do Agata (Pilotar CD 18) e até tentar se guiar pelas estrelas (Navegação CD 20).

Porém, restarão ao grupo somente duas opções: parar o barco ou continuar navegando, mas qualquer atitude acabará [illegible] e [illegible].

O motor até funcionaria se dá pela razão do Agata ter invadido uma área sob influência da Entidade. Não há explicação lógica para este fenômeno, já que os equipamentos [illegible] trem interferência de algo sobrenatural.

Terra à Vista

Impossível [illegible]

Apesar de [illegible] parece encoberta, o céu está acinzentado, não há nenhuma estrela. A volta só há escuridão: não é possível enxergar nem sinal de terra firme ou sequer uma viva alma para socorrê-lo.

Horas se passam. De tempos em tempos, o som das ondas batendo no casco tira o sossego, trazendo-os de volta à dura realidade de um possível naufrágio.

De repente, o impacto que parecia ser de apenas mais uma onda torna-se consistente e bem mais forte. Definitivamente [illegible] um solavanco sacode fortemente o iate.

Se alguém (com coragem suficiente) cogitando se tratar de um banco de areia no caminho) decidir sair para averiguar, [illegible] uma surpresa desagradável: ao posicionar-se [illegible] holofote do Agata ou uma [illegible] mar, será possível vislumbrar um [illegible]

[illegible] aventura), verá que alguns deles [illegible] mamente bizarros estão fincados [illegible] Após uma análise — Conhecimento (D[illegible]

fogia) CD 15 —, pode-se verificar que não pertencem à arcada de nenhum animal conhecido pelo homem. Depois deste intervalo leia o que segue.

Subitamente, um ponto de luz minúsculo pode ser avistado ao longe. Finalmente, uma referência. [illegible] é possível distinguir que se trata de um farol localizado em uma pequena ilha.

A Ilha

Aproximando-se da ilha, dá para avistar melhor o farol, que fica em cima de um morro cercado por uma densa vegetação. A ilha [illegible] lhe bem cercado.

Os personagens têm três opções para chegar em terra: mergulhar até a praia; usar um [illegible] ou atracar o tate no trapiche [illegible] um teste de Pilotar (CD 16). Se a alternativa escolhida for o trapiche, quando alguém pisar na estrutura, as tábuas se romperão e será necessário um teste de Reflexos (CD 14). Em caso de falha, o personagem cairá na água e sofrerá 1d6 pontos de dano.

Quando chegam a praia, uma fumaça [illegible] à frente na floresta torna-se perceptível. Para seguir a trilha, o grupo terá que atravessar a mata e, enfim, encontrará sinais de civilização: uma casa construída na clareira.

1. Floresta

A mata é fechada e pode se sentir que a umidade do ar é bem maior nesta região. As árvores não dão espaço para a passagem da luz, a terra molhada e o odor das plantas são predominantes. Não há pássaros, não há animais rasteantes, tudo está envolto no mais absoluto silêncio. No entanto, esta aura de serenidade confunde-se com uma tranquilidade assustadora. As folhagens não se mexem, [illegible] inertes, como se o vento [illegible] movê-los.

Para ir em direção à fumaça, basta subir em alguma árvore para poder avistar o sinal. Caso os personagens não tenham essa idéia, podem se perder na mata e parar em outro ponto da ilha que não a casa. Fica a encargo do Mestre decidir o destino do grupo.

2. Casa

Esta casa foi improvisada com destroços de navios que afundaram. A julgar pelos materiais de qualidade duvidosa [illegible] reconhecer que agregar toda aquela infinidade de objetos não foi um trabalho fácil. Apesar disso — e surpreendentemente — a casa passa a impressão de solidez. [illegible] derrubá-la. Existe apenas uma porta, posicionada na parte frontal da construção. Não há nada nem ninguém que impeça a entrada direta.

Habitantes da Ilha

A ilha é povoada por apenas seis pessoas, que foram vítimas de naufrágios ou se perderam no oceano, assim como os jogadores. Todos, com exceção de um homem, estão sob influência total da Entidade. Veja mais adiante como interpretar estes NPCs.

Após a queda da partícula, os animais (que não conseguiram fugir) sofreram mutações graves e, com o passar dos anos, uma espécie de seleção natural reduziu a população silvestre à extinção. Apenas um predador marinho — com vestígios alienígenas — fez de uma gruta submersa sua morada. Foi este ser que mordeu o Ágata. Quanto à flora, toda a vegetação parece intacta, porém nunca ocorre florescimento como se estivesse congelada no tempo. Não há como fugir da ilha, pois sem os equipamentos de navegação, os barcos literalmente andarão em círculos e acabarão voltando para o local de partida.

Não há ninguém fora da casa. Caso os personagens chamem ou batam na porta não serão correspondidos. Se resolverem entrar, leia o seguinte:

Após abrir a porta [illegible] sala de estar. Sobre um pano puído estendido no chão, encontra-se uma poltrona de balanço antiga e bastante danificada, estrategicamente colocada diante de uma lareira feita de pedras. À direita, na sala de jantar, pode-se ver uma grande mesa com dez cadeiras de diferentes cores, estilos e estados de conservação. Sem separação alguma, nota-se uma cozinha um tanto improvisada, com um grande forno à lenha também construído em pedras rústicas.

A casa está iluminada por lâmpadas. Não tem ninguém no salão comunal, mas há um motivo para isso. Quando forem investigar o outro lado da casa (a ala que abriga os quartos) e voltarem para a entrada, todos os NPCs estarão no local (aparecerão do nada). A intenção é causar bastante estranheza aos jogadores. Segue abaixo [illegible].

Seguindo para o lado oposto, passando por uma parede de tábuas, há um acesso aos quartos. São seis dormitórios distribuídos ao longo de um corredor [illegible] um banheiro. Tudo está [illegible].

Assim que [illegible] para a entrada da casa, leia o seguinte:

Vocês são surpreendidos pela presença de várias pessoas na casa. Há um minuto não havia ninguém, mas agora um senhor gordo, aparentando mais de 60 anos, bate na poltrona perto da lareira e fuma um cachimbo. Uma mulher com cabelos grisalhos e roupas esfarrapadas está preparando algum assado no forno à lenha. Na mesa de jantar, um grupo composto por um homem pálido e esquálido, uma bela jovem e um menino que não deve ter mais de oito anos de idade estão sentados e calados. Quando aparecem na sala, todos olham em direção de [illegible].

Os habitantes da casa são marionetes da Entidade. Ficaram presos na ilha há muito tempo atrás. Não pertencem a mesma família (são vítimas [illegible] acidentes náuticos), mas tratam-se como se fossem um clã bastante unido.

4. Celeiro

Alguns metros [illegible] encontram um celeiro construído com pedaços de madeira e retalhos de objeto.

O celeiro está trancado (Operar Mecanismo CD 20 ou arrombar CD 15). Se conseguirem entrar, os personagens encontrarão um motor (parece ser um gerador elétrico) e um cercado que serve de chiqueiro para porcos. Leia a descrição abaixo.

Um ruído áspero provocado pelos materiais precários da estrutura do celeiro acompanha o movimento da porta. Ao entrar no local, o cheiro de dejetos de animais mistura-se ao grunhido de porcos e a um som de motor. Os feixes de luz que passam por entre as tábuas laterais não permitem que se enxergue com clareza, mas dá para notar que próximo a um [illegible] gerador, existe um chiqueiro cercado.

Ao averiguar o chiqueiro, os personagens terão uma surpresa bem desagradável. Após narrar a descrição abaixo, peça um teste de Sanidade (1/1d6).

[illegible] interruptor bem próximo. Ao acioná-lo, a fraca luminosidade mostra uma cena grotesca. Olhando em direção ao chiqueiro, lá estão os animais. Pelo som, pareciam porcos, mas a imagem é aterradora! Os bichos estão caídos no chão, gritando muito. São combinações de suínos longilíneos com traços humanos. Ao correr os olhos pelos animais, vocês percebem que as extremidades das patas acabam em dedos

[illegible] parecendo [illegible] de [illegible] dos grunhidos vai ficando mais alto, cada vez mais insuport[illegible] Quando fixam o olhar no rosto daqu[illegible] [illegible] possuem olhos humanos, que ch[illegible] im como se implorassem por ajuda.

5. Gruta

Caso os jogadores decidam usar o equipamentos de mergulho do Ágata e explorar a região, descobrirão o seguinte.

No perímetro da ilha, uma infinidade de [illegible] abandono aquela visão paradisíaca. D[illegible] de grandes navios e pedaços de pequenas embarcações montam um verdadeiro [illegible]. Um rochedo lateral guarda a pra[illegible] [illegible] de se abaixo do nível do mar. É p[illegible] [illegible] na submersa. Não há nenhum indício d[illegible] vida marinha. Nem peixes, nem crust[illegible] [illegible]

Uma criatura enorme, modificada pela Entidade, dorme na caverna submersa. Se entrarem no covil, os personagens se depararão com ela. Exija um teste de Sanidade para aqueles que virem o monstro (1/1d10). Note que, se alguém entrar em pânico, fizer [illegible] o monstro [illegible] pode[illegible] acordar. Não há necessidade de [illegible] ticas para a criatura [illegible] pode[illegible] [illegible] O bicho não sairá de sua toca (já fez suas rondas quando mordeu o Ágata), então escapar do monstro não é difícil. Segue abaixo a descrição da criatura:

A claridade já não atinge mais aque[illegible] ponto da gruta, tudo está muito escu[illegible] para ser distinguido com perfeição. Mesmo assim, no canto da cav[illegible] possível notar uma criatura acomodada. O animal parece uma mistura bizarra d[illegible] [illegible] com tenta[illegible] tremulantes e incrustações de corais. Seu [illegible]inho é assustador, vocês acompanham o comprimento e o monstro pa[illegible] não ter fim! Mais escondida, está [illegible] [illegible]mente aberta, os dentes enormes são [illegible]lentes. Aquela mandíbula poderia [illegible]raçalhar uma pessoa com apenas um movimento. Súbito, o ser se mexe em uma espécie de convulsão. Milhares d[illegible] [illegible] rapidamente entram de novo em seu [illegible] panzil. Uma substância purulenta sai do[illegible] diversos orifícios criados pelo [illegible] contaminando a água ao redor. Uma n[illegible] [illegible] lenta e turva cobre o monstro.

6. Lago

[illegible] para a sorte de vocês está imóve[illegible] [illegible]

Ao norte da ilha, seguindo em meio [illegible] floresta. Na [illegible] um lago cristal[illegible] seria um perfeito habitat para os mais diversos peixes de água doce. Contudo, não há qualquer forma de vida nas límpidas águas. No centro do lago, uma ligeira [illegible] vibração chama a atenção [illegible] acima da superfície, um minúsculo ponto de luz se mantém imóvel. A radiação emitida é fraca, mas muda levemente de tonalidade com o passar do tempo.

Influência Maligna

A partícula é uma parte da Entidade cósmica ancestral. Desde 1820 ela alastra sua influência alienígena pela ilha que está inteiramente dominada. Para cada hora que o grupo permanecer no local, cada personagem precisará fazer um teste de Vontade CD [illegible] (Mestre, faça o teste em segredo). Quando alguém falhar no teste pela terceira vez, terá que fazer um teste de Fortitude CD 20, ou perderá 2d6 pontos de Sabedoria, 1d10 pontos de Sanidade e ganhará 1d6 pontos de Inteligência. A partir daí, qualquer outra falha nos testes de Vontade acarretará em uma perda automática de 1d6 pontos de Sabedoria, 1d4 de Sanidade e ganho de 1d4 de Inteligência. Se um personagem chegar a 0 ou menos pontos de Sabedoria ou Sanidade, estará corrompido e se tornará um Zumbi da Entidade. Veja mais adiante as estatísticas para os "zumbis".

[illegible] algum personagem vá nadando até o centro do lago para atingir a luminescência, perceberá que a água está morna e sentirá um comichão passar por todo o corpo. Mesmo assim, se quiser continuar e finalmente chegar na partícula, constatará que ela não passa de um diminuto ponto de luz. Caso a partícula seja tocada, a mão do personagem a atravessará. Depois, um ruído abafado e constante soará. Mestre, assim que alguém tocar a luz, imite este som abafado para assustar o grupo. Peça um teste de Sanidade para quem presenciou a cena (1/1d6).

7. Farol

Passando pela floresta e se aproximando do [illegible]lo da única colina da ilha, uma trilha p[illegible] [illegible] sobe até uma construção. Trata-se d[illegible] um farol parcamente erguido com mat[illegible] mais inusitados. À sua volta, diversos [illegible] fincados no chão estão entrelaçados por [illegible] fios com colheres, potes de vidros, peças de metal amarrada[illegible]

Dentro d[illegible] [illegible] ainda não [illegible] Entidade. A[illegible] desvios pouco [illegible] [illegible] resquício de lucidez para saber qu[illegible] deve escapar da ilha. Este homem representará a única chance dos jogadores, pois conhece meios sobrenaturais para a fuga.

O "homem do farol" criou um sistema de alarme caso alguém se aproxime de sua morada, pois a família que habita a casa da clareira já quase o matou em uma [illegible] [illegible]. Desd[illegible] ficou paranoi[illegible] e adquiriu diversas fobias (talassofobia, pedofobia e zoofobia). Caso alguém faça [illegible] do farol para averiguar. Ao en[illegible] jogadores, começará a falar [illegible] balbuci[illegible]

— Q[illegible] que bom, ahn! [illegible] nsei que fosse[illegible] zumb[illegible]s! Vocês têm q[illegible] que peg[illegible] papel! Est[illegible] no porão [illegible] casa! O ve[illegible] velho sempre está em cima! Peguem o pap[illegible] pel! Precisarei de sangue daqueles... Oh! Como são horríveis! Eles gritam... Seus olhos! Sangue para o ritual. Vão, por favor, antes que se tornem zumb[illegible]is!

8. Eremitão

Há tempos atrás, o homem do farol [illegible] para[illegible] na ilha. Logo perceberam que ha[illegible] algo de errado com o local, mas foram obrigados pela família que ali mo[illegible] Com o passar dos dias, a Entidade mani[illegible]festava-se e tentava consumi-lo[illegible] pesadelo[illegible] [illegible] sonhando do[illegible] [illegible] a casa e refugiaram [illegible] Construíram um farol para atrair a atenção d[illegible] [illegible] biam que não poderiam escapar [illegible] físicos (equipamentos não funcionavam). À beira da loucura, um deles imaginou uma saída: um ritual místico que lhe era explicado em sonhos. Os outros aceitaram o fato do ritual ser viável com uma estranha banalidade, pois suas mentes deterioradas — porém evoluídas — compreendiam a intenção do colega e também não lhes restava outra opç[illegible]

Mas, a família dominada atacou-o [illegible] [illegible] ocasião, confiscando um [illegible] que era a chave do ritual. A criança (lider

[illegible] momento, evocou palavras malditas e transformou os amigos do homem do farol em algo semelhante a porcos. Ele conseguiu escapar e, desde então [illegible] esconde com medo de novos ataques.

A Missão e o Obstáculo

Os jogadores precisarão lutar contra o domínio da Entidade e contra a loucura para conseguirem escapar da ilha. A única maneira [illegible] elaborado pelo homem do farol e colher por meio de sangue de um dos porcos deformados que estão presos no celeiro (componentes para fazer a magia de teletransporte). Para tanto, terão que habilidosamente ou até exterminar a família que habita a única casa do local. Porém, precisarão realmente acreditar na possibilidade de que um lunático paranoico será capaz de conjurar alguma força mística que os fará escapar daquele lugar maldito.

Por outro lado, os NPC's dominados pela Entidade farão de tudo para mantê-los em seus personagens na casa. Já que, de ano em ano, a criatura que dormita na gruta submersa vem à superfície reclamar por uma presa. Quando esta época está chegando, ela fica mais ativa e até sai por breves momentos de seu reduto. Os ilhéus possuídos acreditam que tal monstro é um deus e sempre oferecem um sacrifício. Foi [illegible]

A aparição dos personagens na ilha vem em um momento providencial.

A Família Possuída

Existem cinco habitantes na casa. Todos são marionetes da Entidade, porém a criança (chamada de Junior) é o líder pois consegue dominar algumas forças sobrenaturais [illegible] usando o manuscrito do homem do farol [illegible] Ele tem um olhar inocente e parece não pertencer ao local, como se estivesse presa naquela gente sem ter para onde fugir. Esta é sua intenção, parecer inofensivo, embora [illegible] perigoso do clã. De tempos em tempos procurará os jogadores para brincar e tentará ganhar a todo o custo a afeição deles.

O velho que sempre está na poltrona de balanço é chamado de Pai e nunca diz uma palavra nem esboça qualquer reação. Seu olhar é vago, apenas obedece a reflexos [illegible] programados para continuar a balançar e fumar seu cachimbo incansavelmente. Caso os personagens tentem conversar com ele, não terão sucesso.

A mulher mais velha é chamada de Edith. Ela, ao contrário dos outros, fala bastante (Mestre, use um sotaque carregado, misture e repita palavras quando for interpretá-la) e sempre tentará ser agradável. Os personagens conseguirão tirar algumas [illegible] informações dela (veja mais adiante em "Bons Anfitriões").

A mulher mais nova, chamada de Jana, apenas lança olhares insinuantes para personagens homens. Ela obedece tudo que Edith pede. Se fizerem perguntas, ela se sentirá encabulada (ficará olhando para o chão) e responderá somente um e não sem [illegible] acenando com a cabeça.

O Sobrenatural

À medida que a Entidade corrompe os habitantes da ilha, também abre a mente de suas vítimas (que ganham pontos de Inteligência). Este contato permite que meros humanos conheçam segredos sobrenaturais. O homem do farol está [illegible] lunar da insanidade e quase se rendendo à Entidade, porém conseguiu transcrever para a escrita humana um ritual de teletransporte que rondava seus pensamentos mais obscuros. Na verdade, sua capacidade intelectual alterada, junto à colisão de sua essência com o "mundo alienígena", possibilitou que ele mesmo criasse um subterfúgio para atender e materializar seu mais intenso desejo: escapar da ilha.

O homem mais novo, chamado de Rev, ficará fora da casa longe dos moradores, com exceção do primeiro e último encontro. Assim como o velho, não emite qualquer vontade de comunicar-se.

Para estatísticas de jogo, todos da família são "Zumbis da Entidade" (seguem [illegible] adiante a ficha e um adendo especial para o Junior).

Bons Anfitriões

Assim que os personagens se deparam com os NPC [illegible] serão muito bem recebidos e Edith fará questão de hospedá-los enquanto permanecerem na ilha. A casa não dispõe de qualquer equipamento de comunicação, o único aparato tecnológico é o gerador do celeiro. A matriarca explicará que são apenas [illegible] família simples e que estão na ilha por livre e espontânea vontade já há muito tempo. Queriam escapar das loucuras de grandes centros urbanos e viver uma vida simples, por isso não são de falar muito.

Ela também diz que, de 15 em 15 dias, um barco com provisões atraca na ilha para suprir as necessidades da família. Daqui a três dias ele chegará. Trata-se de um acordo firmado com os pescadores da região, que trazem mantimentos em troca da aposentadoria do Pai, que é um militar reformado. Assim, se o grupo aguardar estes três dias, poderá se gutar pelos pescadores que conhecem muito bem os arredores e não precisam de equipamentos para navegar. Mestre, esta informação é falsa, não passa de um engodo para manter os jogadores na casa. Com um teste de Sentir Motivação (CD 22) é possível notar a mentira.

Edith ainda oferece aos personagens percebendo que estão bem cansados [illegible] quartos da casa para dormirem um pouco enquanto ela acaba de preparar o jantar que com certeza dará para todos. Ela manda Jana arrumar as camas, a garota logo acata o pedido e dispara para os dormitórios.

Sustos

Enquanto os personagens [illegible] descansam, três situações [illegible] traumáticas acontecerão (a Entidade tenta [illegible] enlouquecê-los, tentando deixá-los insanos). Uma ocorrerá quando forem para os quartos (dormir ou descansar) e outra quando forem jantar.

Descanso?

Caso aceitem o conselho de Edith para descansarem um pouco da longa e conturbada viagem, Jana mostrará ao grupo os quartos já arrumados. Mestre, é interessante narrar esta passagem para cada personagem em separado (peça aos outros para saírem da mesa de jogo e esperarem [illegible]). Assim que o primeiro personagem estiver sozinho, comece a narrativa.

Você entra em um espaçoso quarto iluminado pela luz da lua que vem da janela aberta. uma cama bem grande ao centro e um baú são os únicos móveis do recinto. Seu corpo cansado implora por repouso depois de tantas alheções, estirar-se no colchão seria uma verdadeira benção.

Não há nada no quarto além do que foi descrito, exceto um cobertor guardado no baú. Assim que o personagem for para a cama, abrir o baú ou apenas perambular no ambiente, continue a narrativa.

De repente, você sente uma vontade incontrolável de urinar. A adrenalina que corria em seu corpo desacelerou e as [illegible] odades biológicas, antes inibidas, afloraram de uma [illegible]

O personagem terá que ir até o banheiro no final do corredor para se aliviar. Segue abaixo uma descrição detalhada do ambiente para aumentar o clima de suspense.

Você caminha pelo corredor com sua

na casa (ou fora dela) está tudo deserto inclusive os demais quartos que abrigavam os outros personagens. Há apenas a figura enigmática deitada na cama coberta por um lençol manchado de sangue.

Mesmo se o personagem decidir tocar a mulher ou descobri-la, faça o seguinte: interprete a intrusa, simule uma posição letal (mesmo sentado em sua cadeira) e olhe fixamente para o jogador sem piscar os olhos. Peça para ele fazer um teste de que faria na mulher. Não deixe de olhar para o jogador (e fique em silêncio), assim que ele tocá-lo, solte um horrendo grito (o mais alto (tente não rir, pois com certeza o jogador tomará um grande susto).

Mesmo que demore para o personagem tomar a decisão de tocar a mulher, seja paciente, pois ele não terá alternativas. Depois do susto, peça um teste de Sanidade (1D4/1D6).

Com um pulo você acorda na cama do quarto todo coberto de suor. A luz confortante da lua e o cheiro do jantar lhe trazem de volta à realidade. Fora apenas um pesadelo. Porem, os lençóis estão sujos com uma pequena mancha cor de vinho. Talvez ela já estivesse sobre a roupa de cama antes mesmo de você deitar.

Mesmo sendo um "pesadelo" os pontos de Sanidade devem ser descontados. Note que o personagem não precisou ter deita do (ou mesmo ter pego no sono) para acorda sobre ela. A intenção deste susto é desestabilizar os personagens. Repita a cena para o restante dos jogadores.

Matar a Fome?

Edith chama vocês para jantarem. A mesa está posta e uma grande bandeja de prata coberta com uma tampa — para manter a comida quente — exala um agradável aroma. Em uma cabeceira, o Pai está sentado ainda fumando o cachimbo e, na outra, Edith já está afiando uma faca para cortar o assado. Ela pede que se acomodem nas cadeiras do meio, já que Jana e o menino escolheram os lugares mais nas beiradas. Rex não se encontra no local, mas ninguém parece se preocupar com sua ausência.

A narrativa abaixo é dirigida para apenas um personagem, mas todos podem ouvi-la ao mesmo tempo. Não há necessidade de pedir que jogadores se retirem da sala. Mas, tenha em mente que esta cena deve parecer única aos jogadores. Inicie a cena perguntando a personagem desse

lhar que o pesadelo se ocorreu com ele e que os outros não sofreram nenhum.

Assim que você se [illegible] sente um calafrio passar por sua espinha. Ao piscar os olhos, percebe que trocou o corpo com um de seus colegas. Você está enxergando pelos olhos de outro amigo. Edith remove [illegible] bandeja, e um [illegible] grunhido ecoa pelo ambiente — um porco virado de barriga para cima com suas vísceras espalhadas e cobertas por uma lama fedendo a excremento, ainda está vivo e [illegible] agonizando de dor. Neste mesmo instante sua visão escurece, mas logo volta ao normal para constatar que seu corpo está [illegible] agora em cima da bandeja. Toda [illegible] que você tenta falar, grunhidos repugnantes saem de sua boca. Ao redor, seus amigos [illegible] estão sentados nas cadeiras, totalmente [illegible] iguais. Porem, eles não tem rostos, no lugar da face, uma pele retorcida e cheia de pêlos fica pendurada. Você os reconhece apenas por suas roupas. Outros seres também estão à mesa. Nas cabeceiras e no lugar que pertencia a Jana e ao menino, larvas colossais com dentes amarelos e pontiagudos protuberam do de uma cavidade asquerosa se debatem tentando alcançar um pedaço de sua carne. Até que uma delas consegue enterrar as presas em sua barriga. Você grita de dor. Tudo volta ao normal, mas todos ficam assustados. Edith larga a faca enterrada na barriga de um leitão assado, que estava preste a servir e pergunta se você deseja um copo [illegible] água.

Depois desta cena, faça um teste de Sanidade. Edith [illegible] pois [illegible] Um [illegible] não devem ser um bom [illegible]

Voltando do Farol

Após visitar o "homem do farol", os personagens [illegible] o mais cedo o possível, pois [illegible] para poderem fugir da ilha. Caso queiram seguir os conselhos do lunático, Junior aparecerá no meio do caminho e tentará impedi-los. Ele falará aos personagens que não há [illegible] com um detalhe: sua voz está grossa como a de um homem adulto.

Caso Junior seja morto, toda o restante da família saberá e esperará na casa para atacar os personagens em conjunto.

Conclusão

Dentro da casa, abaixo do tapete da poltrona de balanço, um alçapão leva a um porão improvisado. Lá [illegible] com [illegible] pálidos. O

[illegible] Presente CD [illegible]

[illegible] personagens terão que enfrentar os "Zumbis da Entidade". Leia o que segue:

[illegible] do lunático que [illegible] Quando entram na sala, o Pai está [illegible] Lilith, Iana e Rev estão [illegible]

[illegible]

[illegible] Eles partem lentamente para [illegible]

[illegible] poder [illegible] livre para pegar [illegible] teste de Sanidade [illegible]

● **Zumbis da Entidade** [illegible]

[illegible] Nenhuma. Talentos: Vitalidade.

Junior, a criança, é o [illegible] tem as mesmas estatísticas [illegible] da Entidade [illegible] teligência que [illegible] de poder realizar uma [illegible] do que ele já usou) é um de metamorfose.

[illegible] Junior precisa entoar por uma rodada [illegible] precisa passar em um teste de Vontade [illegible] ou se transformará em um [illegible] a metamorfose não se completa por [illegible]

[illegible] teste de Sanidade [illegible]

[illegible]

Recompensas

[illegible] personagens [illegible] testes de Sanidade.

PersoCom

Por Lalado

O mundo ficou mais prático, é o que todos falam. Dizem que foi graças à chegada dos Persocons.

O manga Chobits foi produzida pelo estudio Clamp (o mesmo responsável por Guerreiras Magicas de Rayearth e Sakura Card Captors) e lançada no Japão em 2000 pela editora Kodansha na revista Young Magazine. Mais tarde ganharia uma versão animada e também chegaria ao Brasil pela Editora JBC.

Chobits é sobre androides atraentes vivendo com seus usuários, e provocando efeitos peculiares sobre a sociedade - assim como os computadores pessoais fazem hoje em dia. Neste cenário o estudante Hideki, sem dinheiro para comprar sua própria máquina, encontra uma lindíssima Persocom jogada no lixo! Levando-a para casa, ele nem imagina que a androide pertence a um modelo especial lendário - a série Chobits, com capacidades que superam os Persocons comerciais.

Os androides Persocons são apresentados aqui em regras para o jogo Açaiti, disponíveis como personagens jogadores ou simples equipamentos.

Em poucas palavras, um Persocom é um computador em forma de gente.

Persocom, ou *pasokon*, é uma contração japonesa para *personal computer* — nosso popular PC. Outrora usada para designar qualquer computador pessoal, seja *tabletop* ou *laptop*, no mundo de hoje ela se refere a um novo e fantástico tipo de máquina.

Os modernos Persocons são androides que desempenham exatamente as mesmas funções que um antigo PC. Podem acessar a Internet livremente, fazer buscas, ler e-mails, realizar chamadas telefônicas e rodar programas diversos.

Por cabos alojados em compartimentos nas laterais da cabeça (onde um humano teria orelhas) Persocons podem ser ligados a periféricos da mesma forma que qualquer computador pessoal. Teclado, monitor (ou, na falta deste, uma TV comum), impressora, scanner e outros aparelhos funcionam normalmente com Persocons — mas é incomum que sejam necessários. Um Persocom reconhece comandos de voz, eliminando a necessidade de um teclado. Pode responder perguntas e comunicar status dispensando um monitor. Seus próprios olhos são scanners, e basta um lápis ou caneta para que funcionem como impressora. Teclados e monitores são usados apenas por técnicos ou programadores avançados.

Assim, quase qualquer tarefa que antes era desempenhada por PCs hoje é realizada por Persocons. Eles atuam em muitos segmentos da sociedade, como atendentes, secretários, contadores, empregados domésticos, serviçais ou apenas companheiros. Muitos têm forma de rapazes, outros lembram bichos de pelúcia, e as versões portáteis são como bonecas que podem ser transportadas em mochilas. No entanto, a imensa maioria dos modelos tem a aparência de jovens mulheres.

Uso em Jogo

• Por sua fragilidade e dificuldade de reparo, um Persocom pode ser pouco interessante como personagem jogador, mas é excelente como equipamento. Um Persocom comercial custa $ 12.000,00. Um upgrade (bônus de equipamento de +1 em testes de usar Computador) custa $ 6.000,00. Persocons também têm funções de câmera digital, telefone celular, gravador digital, modem celular, impressora (exige papel e lápis ou caneta) e [illegible].

• Persocons disponíveis no comércio são construídos como personagens comuns: têm valores de Habilidades padrão (14, 13, 12, 10 e 8), não têm Pontos de Vida máximos no 1º nível, não recebem Pontos de Ação, nem habilidades de classe, nem podem adquirir níveis em classes de prestígio. Persocons comerciais são sempre Peões de 1º nível, e avançam [illegible].

• Persocons "heróicos" são modelos experimentais, como a lendária série Chobits, construídos como quaisquer personagens jogadores. Não são encontrados no comércio, apresentando habilidades incomuns (por exemplo, podem pertencer a qualquer classe ou classe de prestígio), mas ainda estão sujeitos a todas as restrições de seus Traços Raciais.

Apesar de sua natureza robótica, um Persocom é muito mais frágil que um humano — feitos de plásticos leves, são quentes e macios ao toque como carne e pele reais. Podem andar e mover-se como qualquer pessoa, fazer coisas simples como preparar refeições ou limpar a casa. Podem até mesmo correr, saltar e lutar, mas nenhum proprietário com um pingo de bom-senso usaria um Persocom desta forma. Eles são delicados como qualquer aparelho eletrônico sofisticado: quebram-se facilmente. E são caros: seu preço ultrapassa o dobro de um computador pessoal de última geração, sendo raro que um usuário ou estabelecimento comercial tenha mais de um deles. Por isso, jamais são empregados em trabalhos pesados, como transporte de cargas ou condução de veículos, muito menos em atividades esportivas ou violentas.

Persocons são fisicamente fracos, porque não foram concebidos para combate ou façanhas atléticas. Eles são comercializados e utilizados em sociedades pacíficas, não envolvidas em guerras, e sem altos índices de criminalidade. São uma progressão natural dos antigos bichos de estimação robóticos como o caozinho Aibo — sua função como aparelhos eletrônicos não supera seu apelo como companheiros.

O impacto social provocado pela chegada dos Persocons tem sido menor do que muitos teóricos previram. Eles não são reconhecidos como pessoas pela Lei, são simples eletrodomésticos. Nenhum deles jamais desenvolveu consciência verdadeira, nem há qualquer evidência sobre Persocons loucos ou alguma rebelião robótica. Não há levantes, rebeliões ou protestos contra a sua existência - alguns humanos têm ressentimentos pessoais contra os androides, mas quase nunca a ponto de tomar qualquer atitude. São tratados por seus donos como qualquer propriedade valiosa ou bichos de estimação. Maltratar ou destruir um Persocom não é ilegal (assim como não é ilegal destruir um computador), mas mesmo assim pode ser considerado cruel.

Mas não é verdade que as pessoas sejam indiferentes ao apelo das belas androides. Nos tempos dos PCs, muitos usuários preferiam passar seu tempo diante da tela interagindo apenas através da Internet, em vez de conhecer pessoas reais. Agora o fenômeno se repete com os Persocons – eles são atraentes, obedientes, esforçados em parecer agradáveis para seus donos. Assim, cada vez mais proprietários preferem a companhia de suas máquinas, afastando-se dos humanos. Não é raro que os usuários acabem se apaixonando, até mesmo alguns casamentos já foram documentados.

Modelos comerciais existem em uma imensa variedade, mas podem ser classificados em dois tipos principais: os Persocons propriamente ditos, de tamanho humano, e os NotePersocons, versões portáteis que lembram bonecas ou bichos de pelúcia. Ambos têm movimentos leves e graciosos, mas sua destreza não é superior à humana.

Traços Raciais dos Persocons

Tamanho: um Persocom tem tamanho humano (entre 1,50 e 1,70m).

Deslocamento: um Persocom tem Deslocamento de 9m.

Habilidades: Força -2, Carisma +2. Persocons não são projetados para trabalhos pesados, mas são gentis, atenciosos e atraentes. Um Persocom pode elevar suas habilidades mentais (Inteligência, Sabedoria e Carisma) com pontos de habilidade ganhos a cada quatro níveis.

como qualquer personagem, mas não pode fazer o mesmo com habilidades físicas. Força e Destreza). Como qualquer constructo, veja adiante, um Persocom não tem um valor de Constituição, não recebendo nenhum ajuste em seus Pontos de Vida.

Ocupação Inicial: um Persocom nunca tem uma Ocupação Inicial, uma vez que esta representa experiências passadas. Suas perícias de classe são Atuação, Concentração, Conhecimento (todos), Decifrar Escrita, Diplomacia, Jogos, Navegação, Observar, Ouvir, Pesquisa, Procurar, Profissão, Usar Computador.

Construto: um Persocom é imune a efeitos de influência e controle da mente, venenos, sono, paralisia, doenças, efeitos necromânticos e qualquer efeito que requer um teste de Fortitude, a menos que esse efeito também afete objetos). Também não estão sujeitos a dano não letal, dreno de habilidade, dreno de energia ou morte por dano massivo. No entanto, eles possuem sistemas críticos e podem ser afetados por acertos decisivos.

Aparência Humana: exceto pelas conexões nas orelhas, um Persocom é quase idêntico a um humano. Observar (CD 10) para notar a diferença). A perícia Disfarce pode ser empregada para aumentar a dificuldade do teste de Observar (cuja CD passa a ser igual ao resultado do teste de Disfarce ou 10, o que for melhor).

Computador Pessoal: exceto pelo fato de que pode andar, falar e usar lingerie, um Persocom não é muito diferente de um computador pessoal com modem sem fio. O próprio Persocom ou seu usuário podem usar as perícias Usar Computador e Pesquisa pela Internet (estar conectado a um monitor oferece um bônus de +2 em testes com estas perícias). Persocons também são equipados com scanners (seus próprios olhos), leitores de CD (alojados nas orelhas) e podem fazer ligações telefônicas nes-

Novos Talentos

Aparência Humana Aprimorada

Equipado com conexões ocultas, você é um modelo de Persocom quase idêntico a um humano.

Pré-requisitos: Persocom.

Benefício: perceber a diferença entre você e um humano exige um teste de Observar (CD 20). Você ainda pode usar a perícia Disfarce para aumentar a dificuldade desse teste (CD 10 + resultado do teste de Disfarce).

Normal: sem este talento, notar um Persocom exige um teste de Observar (CD 10).

Firewall

Você é um Persocom melhor protegido contra tentativas de hackear.

Pré-requisitos: Persocom.

Benefício: você é considerado um sistema com nível de segurança excepcional (CD 35 para derrotar sua segurança).

Especial: este talento pode ser adquirido duas vezes. Neste caso, você será considerado um sistema com nível de segurança máxima (CD 40 para derrotar).

Normal: sem este talento, você é um sistema com nível de segurança médio (CD [illegible]).

te momento, o Persocom fala com a voz da pessoa no outro lado da linha.

Hackear Computador: um Persocom é considerado um sistema com nível de segurança médio (CD 25 para derrotar sua segurança). Hackear um Persocom é possível apenas com a utilização de outro Persocom equipado com monitor, ambos precisam estar conectados via Internet ou diretamente através de cabos (neste caso, o hacker recebe um bônus de +2 em seu teste). Todo Persocom reconhece a voz de seu usuário e tem uma senha de acesso.

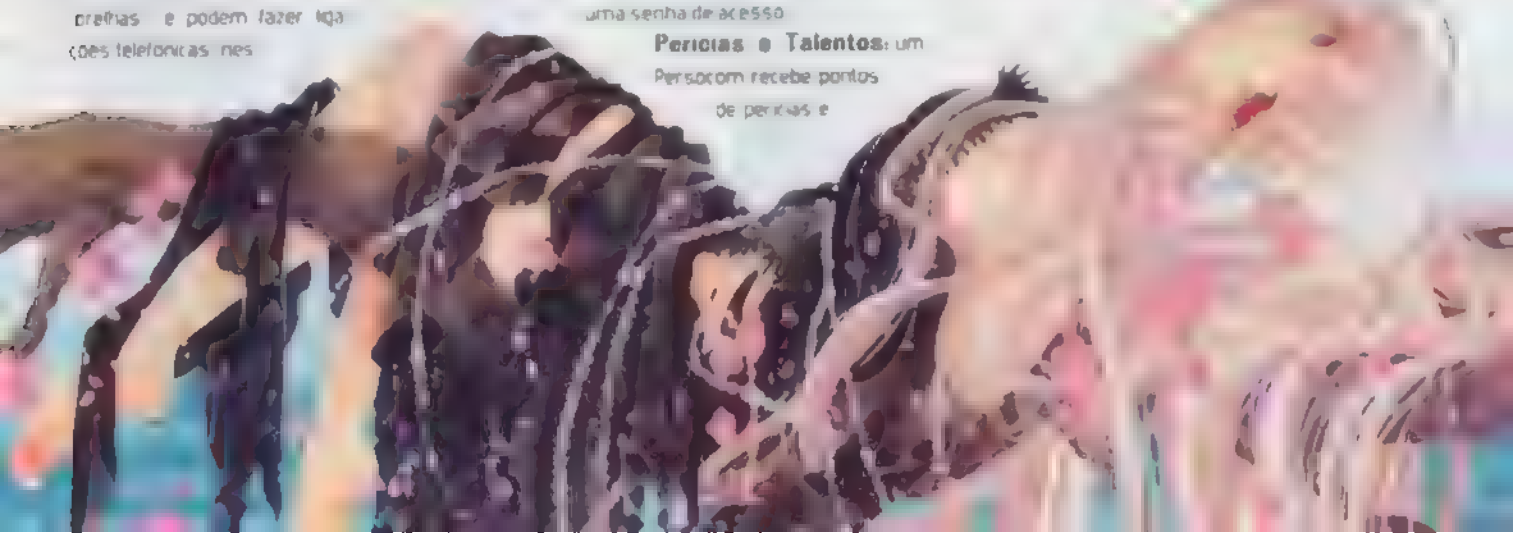
Perícias e Talentos: um Persocom recebe pontos de perícias e talentos como qualquer personagem humano. Ele utiliza seu modificador de Carisma para perícias baseadas em Constituição.

Reparos: Persocons são construídos com a tecnologia mais avançada disponível no comércio, portanto são muito difíceis de consertar. Um teste de Reparos (CD 30) exige uma hora de trabalho e, em caso de sucesso, restaura 1d10 Pontos de Vida. Um Persocom não pode curar-se com descanso, mesmo com magias ou poções de cura. Persocons que chegam a 0 Pontos de Vida estão destruídos e precisam ser consertados.

Ressurreição Robótica: a personalidade e experiências de um Persocom são representadas por seu Carisma. Sempre que um Persocom é destruído (reduzido a 0 Pontos de Vida ou menos), sua programação sofre danos irreparáveis, causando a perda permanente de 1d4 pontos de Carisma. Caso tenha seu Carisma reduzido a 0, um Persocom cessa de funcionar totalmente e não pode mais ser consertado.

Persocom Comercial Padrão: Perito 1 (personagem comum); DVs 1d6; PVs 3; Init +1; Desloc. 9m; Defesa 12 (+1 Des, +1 pela classe); Ataques +0 bônus base, 1 corpo a corpo +1 à distância (dano pela arma); Fort -, Ref +1, Von +1; For 8, -1; Des 12 (+1), Cons -, Int 14 (+2), Sab 13 (+1), Car 14 (+2); Perícias: Atuação +6, Concentração +6, Conhecimento (a escolha do usuário) +6, Diplomacia +6, Jogos +5, Observar +6, Ouvir +6, Pesquisa +6, Procurar +6, Profissão (a escolha do usuário) +5, Usar Computador +6; Talentos: Especialização em Perícia (+2 (a escolha do usuário)); Pontos de Ação 0; Reputação 0.

NotePersocons: um Persocom portátil tem Força -6, Carisma +2 e tamanho miúdo (30cm), recebendo um bônus de +2 por tamanho em sua Defesa, +2 nas jogadas de ataque e +8 em testes de Esconder-se.



CHEFE DE FASE

Vassaghus

o Errante

Quanto mais velho, mais esquecido

Por Saladino

Quando conta-se uma lenda sobre um feiticeiro maligno em busca de poder, muitas vezes essa história pertence a Vassaghus, o Errante.

Como muitos neste mundo, um dia ele descobriu ser um conjurador de magia arcana. Também, como muitos, desejou elevar esse poder, continuamente perseguindo formas de dominar novos feitiços. Este é o caminho seguido por qualquer estudioso das artes arcanas [illegible] mas a ambição e impaciência humanas eram intensas em Vassaghus. Longas horas estudando pergaminhos e tomos antigos estavam além de sua restrita tolerância. Conta-se até que ele jamais teria aberto um grimório!

Em sua busca de (por assim dizer) aperfeiçoamento, o feiticeiro descobriu um trajeto rápido para o poder: a transformação em lich. Por um complexo ritual, poderia se tornar uma criatura profana de elevado poder mágico — mais poderoso que um vampiro, múmia ou qualquer outra cria não viva da deusa Tenebra. Seus próprios [illegible] seriam ampliados, somando-se a numerosas novas habilidades. E o preço parecia pequeno: "apenas" sua própria vida!

O ritual estava quase completo. Faltava ainda a criação de uma filactéria, um recipiente mágico especial no qual sua alma mortal ficaria guardada. Uma bela estatueta da Deusa das Trevas, em mármore e prata, foi preparada com esse fim. Bem escondida, permitiria ao lich retornar da morte cada vez que fosse destruído.

A transformação foi concluída. Vassaghus era agora um conjurador arcano extremamente poderoso, igualando em poder os maiores [illegible]. Mas, em sua arrogância, desprezou o valor da filactéria, guardando-a juntamente com outros tesouros mundanos. Esse foi o maior erro de sua não vida.

Atraídos por rumores sobre o feiticeiro lich, aventureiros invadiram sua [illegible] com intuito de destruir o vilão. O confronto foi violento. Os heróis foram vencidos. Um deles, porém, conseguiu escapar levando consigo parte do tesouro. Incluindo a estatueta!

Vassaghus era puro desespero. O ladrão não conhecia o valor real da peça, mas aquele que fizesse a descoberta poderia destruí-lo sem dificuldade!

Desde então, o lich furioso vaga por Arton em busca da peça, perseguindo cada rumor obscuro, cada guilda de ladrões, cada colecionador de artefatos raros. Adotando numerosas identidades, ele oferece recompensas imensas pela estatueta, ou ameaça destruir vilas inteiras por informações a respeito.

Esta história é contada a magos e feiticeiros, para alertar sobre os riscos da busca apressada e descuidada pelo poder. Muitos pensam tratar-se de uma lenda, um conto de fadas para assustar jovens magos. Poucos acreditam que Vassaghus realmente exista.

Mas o Errante existe. E até hoje persegue, insano, sua "amada Deusa das Trevas".

Vassaghus: Morto-Vivo (Humanoide Médio avançado — Feiticeiro 12), ND 14, NM; DVs 12d12; PVs 95; Inic +2; Desloc. 9m; CA 20 (+2 Des, +5 armadura natural, +3 *Anel de Proteção*, +2 *Braçadeiras da Armadura*), toque 12, surpreso 15; Ataques: base +6/+1, +6 toque (1d8+5 de energia negativa, mais paralisia) ou +11 *besta pesada +3* (1d10+3) ou +7/+2 maça pesada obra-prima (1d8). Ataques Especiais: Toque Paralisante, Aura de Medo, Magias; Qualidades Especiais: Resistência à Expulsão +4, Redução de Dano 15/contusão e mágica, Visão no Escuro 18m, Imunidade a Frio, Eletricidade, Metamorfose e Efeitos de Ação Mental, Características de Morto-Vivo, Magias; Fort +4, Ref +6, Von +12; For 10, Des 14 (+2), Con —, Int 19 (+4), Sab 18 (+4), Car 20 (+5).

Perícias: Blefar +17, Concentração +15, Conhecimento (Arcano) +19, Esconder-se +10, Furtividade +10, Identificar Magia +21, Intimidar +8, Observar +12, Obter Informação +8, Ouvir +12, Procurar +15, Sentir Motivação +12, Usar Instrumento Mágico +7. Talentos: Aptidão Mágica, Contramágica Aprimorada, Criar Item Maravilhoso, Criar Varinha, Foco em Magia (Conjuração), Potencializar Invocação.

Magias Arcanas: (6/8/7/7/7/6/3, CD 14 + nível da magia para resistir). Nível 0 (truques): *Brilho, Detectar Magia, Ler Magia, Mãos Mágicas, Mensagem, Pasmar, Raio de Ácido, Raio de Gelo, Som Fantasma*; 1º nível: *Hipnotismo, Invocar Criaturas I, Mísseis Mágicos, Raio do Enfraquecimento, Transformação Mom*[illegible] nível: *Esplendor da Águia, Flecha Ácida, Raio Ardente, Reflexos, Teia*; 3º nível: *Dificultar De*[illegible]*pago*; 4º nível: *Criar Mortos-Vivos Menor, Invocar Criaturas IV, Porta Dimensional, Tentáculos Negros*; 5º nível: *Invocar Criaturas V, Muralha de Energia*; 6º nível: *Corrente de Relâmpagos*.

As qualidades especiais de Vassaghus funcionam como descritas no *Livro dos Monstros*, com as seguintes modificações:

Aura de Medo (Sob): CD 21 para resistir. Ele pode suprimir essa habilidade como uma ação livre.

Toque Paralisante (Sob): CD 21 para resistir. Vassaghus pode tocar pessoas normalmente, sem paralisá-las, se desejar.

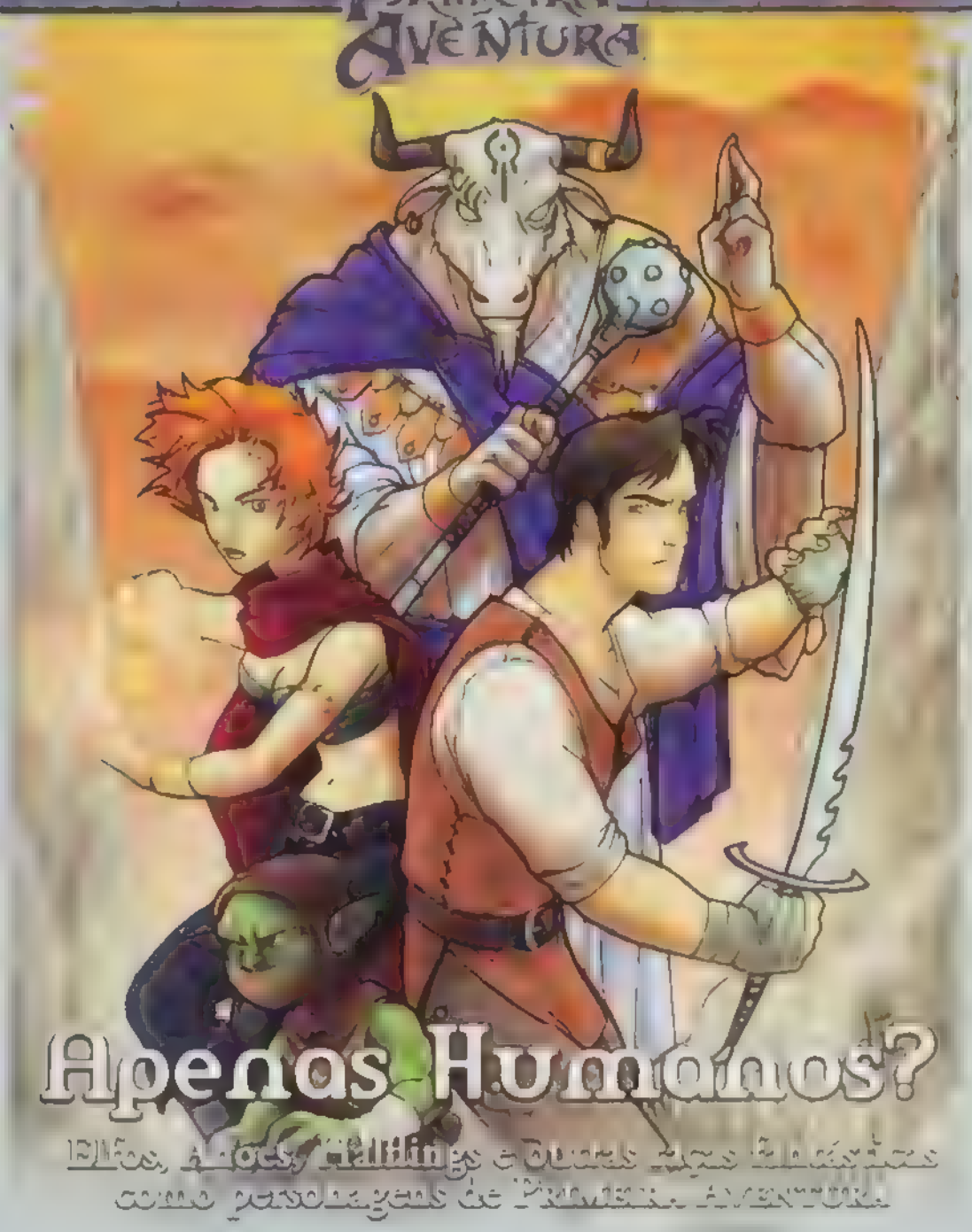
Equipamento: *Anel de P*[illegible]*ão +3, Braçadeiras da Armadura* [illegible], *Amuleto de Proteção contra Detecção e Localização, Capa do Deslocamento (maior), Varinha de Relâmpago, Varinha de Mísseis Mágicos (7º nível), Varinha de Invisibilidade, Besta Pesada +3* (com 20 virotes), maça pesada obra-prima.

Filactéria: uma estatueta de Tenebra (Conhecimento [religião], CD 5 para reconhecer) em mármore e prata, no valor aproximado de 3.000 PO. Tem 50cm de altura e pesa 20kg. É um objeto Pequeno (CA +1) com dureza 20, 150 Pontos de Vida e CD 45 para quebrar. Está sob efeito constante de *Dificultar Detecção* e *Refugiar Item* (ambas com Nível de Conjurador 15). Qualquer pessoa carregando a peça também está sob efeito das mesmas magias. ■

Um Lich em seu Caminho

Vassaghus é um vilão com poder menor do que os outros liches e em condição de[illegible] — tornando-o ao mesmo tempo um adversário mais moderado e também mais perigoso. Por ser [illegible] errante, é simples para o Mestre introduzi-lo em qualquer campanha.

- De alguma forma, a filactéria de Vassaghus cai nas mãos dos aventureiros (encontrada em meio a um tesouro, oferecida como recompensa, comprada como um item mágico...) que não desconfiam de sua verdadeira natureza. Os heróis passam a ser atacados pelo lich.
- Um patrono misterioso (Vassaghus) contrata os aventureiros para explorar uma ruína em busca de um item mágico valioso (sua filactéria).
- O último sobrevivente de uma guilda de ladrões dizimada por Vassaghus pede ajuda aos heróis, trazendo consigo a filactéria — e também a fúria do lich.
- Vassaghus ameaça um vilarejo, ou toma uma pessoa importante como refém, exigindo que os aventureiros locais encontrem e devolvam sua filactéria.
- Vassaghus descobre que sua filactéria vem sendo guardada há gerações como uma relíquia de família. A família de um dos aventureiros!
- Os aventureiros encontram a peça e aprendem sobre sua natureza, mas descobrem que a estatueta é indestrutível por meios mortais. Eles devem procurar uma arma mágica lendária para quebrar a filactéria, ao mesmo tempo em que escapam à perseguição furiosa do vilão.



Apenas Humanos?

Elfos, Anões, Halflings e Outras Raças Exóticas como personagens de Primeira Aventura

Primeira Aventura é um jogo sobre fantasia medieval, sobre histórias de espada e magia. Nos mundos onde estas histórias acontecem, os humanos não são as únicas criaturas inteligentes, nem formam as únicas culturas existentes. Numerosas outras criaturas, como elfos, anões e minotauros — muitas vezes também conhecidos como semi-humanos — povoam estas terras magicas

Alem dos humanos, nove outras raças são apresentadas a seguir. Um personagem de 1ªA pode pertencer a qualquer uma delas, sendo esta uma das escolhas mais importantes que o jogador vai fazer ao construir seu aventureiro

Além de uma raça, você deve adotar também uma classe, de preferência escolhendo ambas ao mesmo tempo. Quase qualquer raça pode ser combinada com qualquer classe, mas certas combinações funcionam melhor. Um truculento e brutal meio-orc será um bom Combatente, mas dificilmente um bom Conjurador arcano. Da mesma forma, um goblin será um Especialista eficiente, mas não um Combatente poderoso. Mas você ainda pode jogar com um bardo meio-orc ou um guerreiro goblin, se quiser!

Cada raça tem sua própria cultura e personalidade: elfos tendem a ser graciosos e solenes, minotauros são brigões, anões são rabugentos e assim por diante. No entanto, esta é apenas uma norma geral para a raça inteira. Indivíduos podem pensar e agir de formas diferentes — nada impede a existência de um elfo rude, um minotauro gentil ou um anão bem-educado. Tais pessoas seriam vistas com estranheza em seus respectivos povos, mas toda sociedade tem suas exceções. Cada jogador escolhe exatamente como seu personagem vai se comportar na aventura.

Semi-humanos em Moreania

Nos Reinos de Moreania, semi-humanos não existem como raça nativa (pelo menos, não em nenhum lugar conhecido). Mas, graça ao recente contato da Ilha Nobre com a distante terra de Arton, alguns destes seres já podem ser vistos em muitas partes dos reinos, integrando grupos de heróis. Personagens jogadores podem usar membros destas raças em Moreania livremente.

Ajustes Raciais de Habilidade

Logo após rolar suas habilidades (Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria, Carisma), o próximo passo é escolher uma raça. A maioria das raças oferece ajustes de habilidades, de modo que é melhor prestar atenção em quais habilidades você deseja aumentar ou reduzir.

Até aqui, seus valores de habilidades são números entre 3 e 18. No entanto, após sofrer ajustes raciais, estes valores podem acabar abaixo de 3 ou acima de 18. Por exemplo, se você decide que seu personagem com Destreza 18 será um elfo, então o ajuste racial dos elfos elevará sua Destreza até 20. Da mesma forma, caso seu personagem com Força 4 seja um goblin, o ajuste racial fará com que ele termine com Força 2. Não há problemas com isso, salvo uma única exceção: Inteligência nunca pode ser inferior a 3. Mesmo se um ajuste racial reduzisse a Inteligência de um meio-orc abaixo de 3, no final ele terá Int 3.

Por exemplo, o aventureiro Tardash será um anão. Conforme explicado adiante, anões recebem um bônus de +2 em Constituição e –2 em Carisma. Constituição é uma habilidade importante para a maioria das classes, mas especialmente para um guerreiro, bárbaro ou ranger, favorecendo estas escolhas. Por outro lado, Carisma é importante para feiticeiros, bardos e paladinos. Embora um anão possa pertencer a qualquer classe, Tardash não será um bom feiticeiro, bardo ou paladino. Ele decide, então, ser um guerreiro.

Tardash escolhe um de seus valores de habilidades para colocar em Constituição, optando por um 15. Sua Constituição final será 17, o que oferece um modificador de +3. No entanto, se ele colocar seu número mais baixo (um 9) em Carisma, seu valor final será 7, significando um severo redutor de –2. Ele prefere colocar um 12 em Carisma, que no final ficará 10, sem nenhum bônus ou redutor.

Estas escolhas com certeza tornam um aventureiro mais eficaz, mas não são de forma alguma obrigatórias. Tardash poderia de fato ter Carisma 7, o que resultaria em um anão guerreiro rude. E cortesia, francamente, não é assim tão importante para alguém que só quer cortar cabeças de orcs a machado!

Raças: Ajustes de Habilidades

Humanos: nenhum ajuste
Anões: Cons +2, Car –2
Elfos: Des +2, Cons –2
Gnomos: Cons +2, For –2
Goblins: Des +2, For –2, Car –2
Halflings: Des +2, For –2
Meio-Elfos: nenhum ajuste
Meio-Orcs: For +2, Int –2, Car –2
Minotauros: For +4, Cons +2, Sab –2, Car –2
Sprites: Des +4, Car +2, For –4, Cons –2

Humanos

Na maioria dos mundos de fantasia, a supremacia dos humanos é absoluta. Quase todos os reinos medievais têm uma população humana que supera todas as outras raças juntas. Comparados a outras raças, os humanos em geral têm mais iniciativa, mais energia e são mais adaptáveis, mas também têm vidas mais curtas.

O tipo humano mais comum é a raça branca. Os homens medem entre 1,60 e 1,80m de altura, e pesam entre 60 e 80kg. As mulheres são significativamente mais baixas e leves. Cabelos pretos e lisos são mais comuns, mas eles também são encontrados encaracolados e nas cores castanha, ruiva ou loura (rara). Olhos castanhos ou pretos são frequentes, enquanto olhos azuis e verdes são raros. A pele é moreno-clara, mas pode ser muito pálida ou escura. Os negros tendem a ser um pouco mais altos e fortes, com cabelo liso ou encaracolado. Representantes da raça amarela são em média mais baixos que os brancos, mas alguns podem ser muito altos. Têm cabelos negros e lisos, e olhos negros e amendoados, muitas vezes confundidos com olhos élficos.

• Tamanho Médio: como criaturas de tamanho Médio, humanos não ganham bônus nem sofrem quaisquer penalidades por causa de seu tamanho.

• O deslocamento básico de um humano é 9m.

• Humanos ganham um talento extra no 1º nível.

• Humanos recebem 4 pontos de perícias extras no 1º nível, e 1 ponto de perícia extra a cada nível adicional.

• Idioma Básico: Comum. Idiomas adicionais: qualquer um (com exceção de línguas secretas, como a druídica). Para mais detalhes, consulte a descrição da perícia Falar Idiomas.

Anões

Membros da raça subterrânea dos anões não ultrapassam 1,40m de altura, mas são mais robustos que os

Bastidores: Apenas Humanos

Primeira Aventura em seus dois livros básicos, contem apenas regras para personagens jogadores humanos. Membros de outras raças — elfos, anões e muitos outros — também podem ser Combatentes, Conjuradores ou Especialistas. No entanto, existem duas pequenas diferenças a observar.

Talentos: por sua versatilidade, humanos recebem um talento adicional no 1º nível. Este talento extra já está incluído nas regras do Guia do Jogador. Então, personagens de raças não-humanas recebem apenas dois talentos no 1º nível, sendo um oferecido para qualquer personagem de 1º nível, e outro oferecido pela classe.

Pontos de Perícia: humanos têm mais pontos de perícia que outras raças. Eles recebem 4 pontos extras no 1º nível, e então 1 ponto extra a cada nível seguinte. Estes pontos extras já estão incluídos no Guia do Jogador. Então para raças não humanas, as pontuações corretas são:

Classe	Pontos de Perícia no 1º Nível	Pontos de Perícia a cada Nível Seguinte
Combatente	(2 + mod Int) x4	2 + mod Int
Conjurador	(2 + mod Int) x4	2 + mod Int
Especialista	(6 + mod Int) x4	6 + mod Int

humanos e podem usar qualquer arma, roupa ou equipamento feito para eles. Eles apreciam trabalho duro; entre seus ofícios favoritos estão a mineração, joalheria e forjar metais.

Anões também adoram bebidas fortes, consumindo muita cerveja ao longo de suas extensas vidas. Quase todos têm barbas longas, cultivadas com muito orgulho — para alguns, antes perder a vida que perder a barba.

• +2 Constituição, -2 Carisma: anões são resistentes, mas também impacientes e rabugentos.

• Tamanho Médio: anões são baixos, mas também robustos e, em termos de regras, são considerados de tamanho Médio. Não ganham bônus ou sofrem penalidades por tamanho.

• O deslocamento básico de um anão é 6m.

• Visão no Escuro: anões podem enxergar no escuro a até 18m. A visão no escuro permite ver apenas em preto e branco, mas sob qualquer outro aspecto funciona como a visão normal. Anões enxergam mesmo sem nenhuma luz presente.

• Ligação com Pedras: esta habilidade concede aos anões um bônus racial de +2 em testes de Procurar para notar trabalhos incomuns em pedra, como paredes deslizantes, armadilhas de pedra, construções recentes (mesmo quando feitas para imitar as antigas), superfícies rochosas perigosas, tetos de pedra instáveis e coisas do gênero. Algo que não seja de pedra, mas tenha sido fabricado para parecer assim, também é considerado trabalho incomum em pedra. Um anão que se aproxime a 3m de um trabalho incomum em pedra pode fazer um teste de Procurar como se estivesse procurando-o ativamente, e pode usar a perícia Procurar para encontrar armadilhas de pedra como se fosse um ladino. Anões também podem intuir a profundidade tanto quanto um humano sabe indicar que direção é para cima.

• Familiaridade com Arma: para anões, o machado de guerra é uma arma simples, em vez de uma arma comum.

• Bônus racial de +2 em testes de resistência contra venenos.

• Bônus racial de +2 em testes de resistência contra magias e efeitos similares a magia.

• Bônus racial de +1 em testes de ataque contra orcs e goblinoides.

• Bônus de esquiva de +4 na Classe de Armadura contra gigantes (como ogres). Sempre que um anão perde seu bônus de Destreza, como quando é surpreendido, perde também este bônus de esquiva.

• Perícias: anões recebem um bônus racial de +2 em testes de Avaliação relacionados a itens de metal ou pedra, e +2 em testes de Ofício relacionados a metal ou pedra.

• Idiomas Básicos: Comum e Anão. Idiomas Adicionais: Gigante, Gnomo, Goblin, Orc, Terreno e Subterrâneo.

Elfos

Os elfos são uma raça muito antiga, normalmente encontrada em mundos medievais mágicos. Têm orelhas pontiagudas, olhos amendoados, traços delicados, afinidade com a natureza, talento para a magica, habilidade com espadas e arcos, e vidas muito longas. Exceto por tais detalhes, elfos são fisicamente muito parecidos com os humanos. Têm a mesma altura e peso — e, embora sejam normalmente mais delgados, alguns se mostram tão musculosos e massivos quanto qualquer humano.

• +2 Destreza, -2 Constituição: elfos são ágeis e graciosos, mas de constituição delicada.

• Tamanho Médio: como criaturas de tamanho Médio, elfos não ganham bônus e nem sofrem quaisquer penalidades por causa de seu tamanho.

• O deslocamento básico de um elfo é 9m.

• Elfos são imunes à magia *Sono* e efeitos semelhantes, e recebem um bônus racial de +2 em testes de resistência contra magias de Encantamento e efeitos semelhantes.

• Visão na Penumbra: elfos podem ver duas vezes mais longe que os humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas ou [illegible] condições de pouca iluminação. Eles preservam sua capacidade de distinguir cor e detalhes.

• Uso de Arma: elfos recebem como bônus o talento Usar Arma Comum para espada longa, sabre, arco longo, arco curto [illegible].

• Perícias: elfos recebem um bônus racial de +2 em testes de Ouvir, Procurar, e Observar. Um elfo que passe a 1,5m de uma porta secreta ou escondida pode fazer um teste de Procurar como se estivesse procurando-a ativamente.

• Idiomas Básicos: Comum e Élfico. Idiomas Adicionais: Draconico, Gnoll, Gnomo, Goblin, Orc e Silvestre.

Gnomos

Gnomos são pequenos humanoides medindo cerca de 1m de altura. São ligeiramente aparentados aos anões, mas ainda menores e menos robustos. Muitos têm orelhas pontiagudas, e quase todos cultivam barbas curtas e bem cuidadas. Gostam de roupas coloridas e jóias.

Gnomos tendem a ser rabugentos e reclusos, preferindo a solidão de suas tocas a qualquer companhia. Muitos no entanto, apaixonam-se pelas grandes cidades dos humanos e ali encontram seu lugar — geralmente como estudiosos, alquimistas, engenheiros, inventores ou magos ilusionistas, as maiores aptidões da raça. São raros aqueles que decidem ser aventureiros.

• +2 Constituição, –2 Força: gnomos são resistentes, mas também mais fracos.

• Tamanho Pequeno: sendo criaturas de tamanho Pequeno, gnomos ganham bônus de +1 por tamanho em sua Classe de Armadura, +1 nas jogadas de ataque e +4 em testes de Esconder-se, mas precisam usar armas menores, e sua capacidade de levantar e carregar peso equivale a três quartos da carga máxima das criaturas Médias.

• O deslocamento básico de um gnomo é 6m.

• Visão na Penumbra: gnomos podem ver duas vezes mais longe que os humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas ou outras condições de pouca iluminação. Eles preservam sua capacidade de distinguir cor e detalhes.

• Familiaridade com Arma: para gnomos, o martelo gnomo com gancho é uma arma simples, em vez de uma arma exótica. O martelo gnomo com gancho é uma arma exótica dupla, com um martelo em uma extremidade e um gancho na outra. Pode-se usá-lo como se fossem duas armas, com o talento Combater com Duas Armas — ou então como uma única arma, batendo com uma das extremidades de cada vez. A ponta com martelo causa dano de 1d6 (contusão, crítico x3), o gancho causa dano de 1d4 (perfurante, crítico x4). Custa 20 PO e pesa 3kg.

• Bônus racial de +2 em testes de resistência contra ilusão.

• +1 na Classe de Dificuldade de testes de resistência contra magias de ilusão lançadas por gnomos. Este ajuste é cumulativo com outros de efeitos similares.

• Bônus racial de +1 em testes de ataque contra kobolds e goblinoides.

• Bônus de esquiva de +4 na Classe de Armadura contra gigantes (como ogres). Sempre que um gnomo perde seu bônus de Destreza, como quando é surpreendido, perde também este bônus de esquiva.

• Perícias: gnomos recebem um bônus racial de +2 em testes de Escutar e Ofícios (alquimia).

• Idiomas Básicos: Comum e Gnomo. Idiomas Adicionais: Draconiano, Anão, Élfico, Gigante, Goblin e Orc. Além disso, gnomos podem falar com mamíferos de tamanho Miúdo ou menor (texugo, raposa, coelho e similares). Esta habilidade é inata dos gnomos. Veja a magia *Falar com Animais*.

• Habilidades Similares a Magia: 1/dia – Falar com Animais (mamíferos de tamanho Miúdo ou menor somente, durante 1 minuto). Gnomos com Carisma 10 ou mais também têm as seguintes habilidades similares a magia: 1/dia – Globos de Luz, Som Fantasma, Prestidigitação. Nível do Conjurador 1º; CD 10 + modificador de Carisma do gnomo + nível da magia para resistir.

Goblins

Goblins são uma raça humanoide de pequena estatura (cerca de 1m), muito comum em mundos fantásticos. Em geral são malignos, mas uns poucos podem ser heróis.

Goblins vivem no subsolo e enxergam bem no escuro, como os elfos. Sua pele tem cor de terra, seus olhos são muito vermelhos e brilham na escuridão. Quase ninguém confia neles, mas podem ser contratados para trabalhar por preço barato. Em regiões selvagens, grandes grupos de goblins costumam estar sob o comando de um líder ou mesmo um rei, que cavalga um grande lobo ou outro tipo de criatura.

• –2 Força, +2 Destreza, –2 Carisma: goblins são ágeis, mas também fracos e rudes.

• Tamanho Pequeno: sendo criaturas de tamanho Pequeno, goblins ganham bônus de +1 por tamanho em sua Classe de Armadura, +1 nas jogadas de ataque e +4 em testes de Esconder-se, mas precisam usar armas menores, e sua capacidade de levantar e carregar peso equivale a três quartos da carga máxima das criaturas Médias.

• O deslocamento básico de um goblin é 6m.

• Visão no Escuro: goblins (assim como outros goblinoides) enxergam até 18m no escuro.

• +4 de bônus racial nos testes [illegible] sendo sempre na sujeira, goblins são muito resistentes a doenças (como aquelas provocadas por mordidas de ratos). Este bônus não se aplica a doenças mágicas ou maldições.

• Perícias: goblins recebem um bônus racial de +2 em testes de Operar Mecanismo e Ofícios (por sua engenhosidade natural), e +4 em Furtividade.

• Inabilidade com Magia: goblins são incapazes de usar magia arcana. Portanto, não podem ser Conjuradores arcanos.

• Idiomas Básicos: Goblin e Comum. Idiomas Adicionais: Draconico, Élfico, Gnoll, Halfling, Orc e Silvestre.

Halflings

A palavra halfling vem de "half of something", que significa "metade de alguma coisa" — um nome adequado para criaturinhas que não ultrapassam os 90cm de altura. Também conhecidos como "pequeninos", eles têm como sua segunda característica física mais marcante os pés densamente cobertos de pêlos, embora nem todas as espécies tenham essa peculiaridade.

Quase todos os halflings gostam de conforto e boa comida, sendo bastante raro que decidam ser aventureiros. No entanto, levados pela curiosidade, alguns aproveitam seu pequeno tamanho e agilidade naturais para viver aventuras.

Raças de Tamanhos Diferentes

A maior parte das raças tem tamanho Médio, exceto pelas seguintes:

Raças de Tamanho Pequeno: gnomos, goblins, halflings.

Raça de Tamanho Miúdo: sprites.

Membros destas raças recebem bônus especiais por tamanho em sua Classe de Armadura, jogadas de ataque e testes de Esconder-se. De modo geral, quanto menor um personagem, mais difícil será atingi-lo, mais facilmente ele pode atingir seus adversários, e melhor ele se esconde.

Personagens Pequenos recebem um bônus de +1 por tamanho na Classe de Armadura, +1 nas jogadas de ataque, e +4 em Esconder-se.

Personagens Miúdos recebem um bônus de +2 por tamanho na Classe de Armadura, +2 nas jogadas de ataque e +8 em Esconder-se.

Personagens de tamanhos diferentes precisam de armas próprias, maiores ou menores que aquelas usadas por personagens Médios. Então uma espada longa comum será uma arma Média para um humano, mas para um goblin será uma arma Grande (que ele só poderá manusear com as duas mãos). E um sprite nem mesmo poderia maneja-la.

• +2 Destreza, -2 Força: halflings são ágeis e rápidos, mas também mais fracos.

• Tamanho Pequeno: sendo criaturas de tamanho Pequeno, halflings ganham bônus de +1 por tamanho em sua Classe de Armadura, +1 nas jogadas de ataque e +4 em testes de Esconder-se, mas precisam usar armas menores, e sua capacidade de levantar e carregar peso equivale a três quartos da carga máxima das criaturas Médias.

• O deslocamento básico de um halfling é 6m.

• Perícias: halflings recebem um bônus racial de +2 em testes de Escutar, Escalar, Saltar e Furtividade.

• Bônus racial de +1 em todos os testes de resistência.

• Bônus moral de +2 em testes de resistência contra medo, cumulativo com o bônus racial de +1 em testes de resistência em geral.

• Bônus racial de +1 em testes de ataque com armas de arremesso e fundas.

• Idiomas Básicos: Comum e Halfling. Idiomas Adicionais: Anão, Élfico, Gnomo, Goblin e Orc.

Meio-elfos

Um meio elfo é resultado da união entre um humano e uma elfa, ou um elfo e uma humana. Eles não possuem a maioria das habilidades dos elfos, podem apenas ver na penumbra e vivem mais que os humanos. Sua aparência costuma ser mais humana (ao contrário dos elfos, meio elfos podem ter barba), mas ainda com traços élficos. Têm orelhas pontiagudas, mas menos pronunciadas que elfos verdadeiros.

Sua cultura e personalidade em geral dependem das terras onde foi criado: em terras élficas, meio-elfos tendem a agir e pensar como elfos, enquanto em terras humanas eles são mais parecidos com humanos.

• Tamanho Médio: como criaturas de tamanho Médio, meio-elfos não ganham bônus nem sofrem quaisquer penalidades por causa de seu tamanho.

• O deslocamento básico de um meio-elfo é 9m.

• Meio-elfos são [illegible] efeitos semelhantes, e recebem um bônus racial de [illegible] em testes de resistência contra magias de Encantamento (efeitos semelhantes).

• Visão na Penumbra: meio-elfos podem ver duas vezes mais longe que os humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas ou outras condições de pouca iluminação. Eles preservam sua capacidade de distinguir cor e detalhes.

• Perícias: meio-elfos recebem um bônus racial de +1 em testes de Ouvir, Procurar e Observar, e +2 em testes de Diplomacia e Obter Informação.

• Sangue Élfico: para todos os efeitos relacionados à raça, meio-elfos são considerados elfos.

• Idiomas Básicos: Comum e Élfico. Idiomas Adicionais: qualquer um (com exceção de línguas secretas como a druídica).

Meio-orcs

Um orc é uma criatura horrenda, semelhante a uma combinação de homem e animal. Eles variam amplamente em aparência, porque costumam cruzar com muitas outras criaturas, mas quase todos têm pele verde acinzentada, orelhas pontudas, olhos vermelhos, presas inferiores afiadas e focinhos em vez de nariz.

Embora isso seja raro, algumas vezes acontece de uma tribo orc estabelecer relações pacíficas com humanos — como parceiros comerciais ou aliados de guerra. Esse tipo de relação é bastante instável e delicada, mas favorece o surgimento de meio-orcs. Um meio-orc nasce do cruzamento de um orc com outra criatura humanóide. Isso quase sempre acontece entre orcs e humanos, goblins e hobgoblins.

A aparência de um meio-orc é apenas um pouco melhor que um orc puro, mas em terras humanas eles ainda podem se fazer passar por "humanos grandes e feios".

• +2 Força, -2 Inteligência: meio-orcs são musculosos e musculosos, mas também brutais e pouco espertos. A Inteligência inicial de um meio-orc sempre será no mínimo 3, mesmo que seu ajuste racial viesse a reduzi-la para 1 ou 2.

• Tamanho Médio: como criaturas de tamanho Médio, meio-orcs não ganham bônus nem sofrem quaisquer penalidades por causa de seu tamanho.

• O deslocamento básico de um meio-orc é 9m.

• Visão no Escuro: meio-orcs podem enxergar no escuro a até 18m. A visão no escuro permite ver apenas em preto e branco, mas sob qualquer outro aspecto funciona como a visão normal. Anões enxergam mesmo sem nenhuma luz presente.

• Sangue Orc: para todos

Sprite, gnomo e meio-orc

os efeitos relacionados à raça, meio-orcs são considerados orcs.

• Idiomas Básicos: Comum e Orc. Idiomas Adicionais: Draconico, Gigante, Gnoll, Goblin e Abissal.

Minotauros

A raça guerreira dos minotauros é composta por humanoides de grande estatura (em média 1,90m) com corpos humanos musculosos e cabeças bovinas. Alguns têm cascos bipartidos em vez de pés, mas esta não é a regra geral.

Minotauros em geral são honrados em combate: nunca usam armas superiores as armas do oponente, e nunca atacam oponentes caídos ou em desvantagem numerica. Nunca montam cavalos ou qualquer outra criatura, pois acham indigno caminhar sem usar os próprios cascos. Minotauros também têm medo de altura.

Não existem minotauros fêmeas. Eles acasalam com mulheres humanas, elfas ou meio-elfas, com as quais formam grandes harens que determinam seu status.

• +4 Força, +2 Constituição, -2 Sabedoria, -2 Carisma: minotauros são fortes e resistentes, mas também menos perceptivos e mais brutais.

• Tamanho Médio: sendo criaturas de tamanho Médio, minotauros não possuem nenhuma penalidade ou bônus especial por seu tamanho.

• O deslocamento básico de um minotauro é 9m.

• Armadura Natural: minotauros possuem uma pele rígida que oferece um bônus de +2 por armadura natural em sua CA.

• Chifres: os chifres de um minotauro causam dano de 1d6 + bonus de força e podem ser usados em carga como se fossem uma lança.

• Faro: minotauros recebem um bônus racial de +4 em testes de Sobrevivência para rastrear usando o faro, devido a seu olfato apurado.

• Lógica Labiríntica: minotauros nunca se perdem em labirintos. Quando percorrem uma rede de túneis, masmorras ou estruturas semelhantes, conseguem memorizar o trajeto perfeitamente sem precisar de mapas — e sempre serão capazes de achar o caminho de volta. Esta habilidade não funciona em florestas, pântanos e outros tipos de terreno, apenas túneis e corredores.

• Medo de Altura: caso tenha que subir qualquer altura superior a 3m, todo minotauro sofre um redutor moral de -4 em suas jogadas de ataque, testes de perícias e testes de resistência.

• Inabilidade com Magia: minotauros são incapazes de usar magia arcana. Portanto não podem ser Conjuradores arcanos.

• Idiomas Básicos: Minotauro e Comum. Idiomas Adicionais: Élfico, Goblin, Gigante, Orc, Silvestre.

Ajuste de Nível: Raças Poderosas

Dentre as dez raças vistas aqui, uma é mais poderosa — minotauros. Para manter os personagens de um mesmo grupo equilibrado, esta raça apresenta um Ajuste de Nível.

Minotauros têm Ajuste de Nível +2.

Isso significa que, quando os jogadores estão fazendo seus personagens, aqueles com Ajuste de Nível jogam com um nível ligeiramente mais baixo que seus colegas. Em um grupo formado por aventureiros de 3º nível, personagens de outras raças podem ter três níveis em classes, mas um minotauro, apenas um nível.

Portanto, um minotauro de 1º nível na verdade é considerado de 3º nível, APENAS em relação a seus colegas (esse modificador não afeta seus Dados de Vida, habilidades de classe ou qualquer outra coisa). Outras raças com Ajustes de Nível diferentes serão vistas em outros produtos para Primeira Aventura.

Sprites

Sprites são um povo fada. Sua aparência pode variar, mas em geral são pequenos humanoides medindo não mais de 80cm de altura, têm orelhas pontiagudas (parecem elfos em miniatura), um ou dois pares de asas translúcidas de inseto, e olhinhos totalmente negros feito olhos de lagartixa. Alguns têm antenas.

Embora apreciem muito a vida na floresta, os sprites não têm nada de tímidos. Podem ser vistos zumbindo em quase todos os reinos, especialmente grandes cidades. São uma raça de natureza altamente mágica, com habilidades naturais para usar magia. Mas, uma vez que não possuem muita disciplina ou determinação, raramente desenvolvem essa capacidade ou aprendem magias novas. Comida, diversão e aventura — sendo estes os principais motivos que levam um sprite a acompanhar um grupo de aventureiros.

• -4 Força, +4 Destreza, -2 Constituição, +2 Carisma: sprites são muito ágeis e mostram uma personalidade marcante, mas também são fracos e de constituição delicada.

• Tamanho Miúdo: sendo criaturas de tamanho Miúdo, sprites ganham bônus de +2 por tamanho em sua Classe de Armadura, +2 nas jogadas de ataque e +8 em testes de Esconder-se, mas precisam usar armas menores.

• O deslocamento básico de um sprite é apenas 3m. No entanto, sprites podem voar a uma velocidade de 20m.

• Bônus racial de +2 em testes de resistência contra ilusões, pois sprites estão familiarizados com esse tipo de magia.

• Sprites com Carisma 10 ou mais podem lançar as magias de nível 0 (truques) *Globos de Luz*, *Som Fantasma* e *Prestidigitação*, todas apenas uma vez por dia. São magias arcanas, logo o sprite está sujeito a chance de falhas por usar armadura. Trate os sprites como lançadores de magia de nível 1 para todos os efeitos que dependem de nível (alcance nas três magias e duração para *Som Fantasma*). Veja a descrição das magias.

• Idiomas Básicos: Silvestre e Comum. Idiomas Adicionais: Élfico, Halfling, Draconico, Goblin, Celestial, Auran. Além disso, sprites podem livremente falar com Animais como uma habilidade similar a

Idiomas Raciais

Todos os personagens falam o idioma Comum. Anões, elfos, gnomos, meio-elfos, meio-orcs, minotauros ou halflings também falam seus respectivos idiomas. Personagens que tenham um modificador positivo de Inteligência no 1º nível ganham um idioma extra para cada ponto de bônus.

Ler e Escrever: todo personagem sabe ler e escrever em todos os idiomas que sabe falar.

Idiomas Relacionados à Classe: clerigos, druidas e magos podem escolher os seus idiomas adicionais mesmo que não estejam na descrição de sua raça. Estes idiomas relacionados à classe são o Abissal, Celestial e Infernal para clerigos, Silvestre para druidas, e dracônico para magos.

Olhos de Morte e Terror

Observadores: tudo o que você queria (e não queria) saber sobre eles

Com certeza, uma das criaturas mais perigosas e assustadoras que um aventureiro pode encontrar **em sua carreira heróica é o observador. Um monstro terrível, inteligente, disposto a destruir e matar tudo o que encontra, munido de raios mágicos que podem apagar um grupo de heróis da face do planeta num piscar de olhos!**

Essa matéria vai apresentar um pouco mais sobre essa monstruosidade cruel e sa- [illegible] da de reinos, mundos e até deuses.

Talvez entendendo um pouco mais so- [illegible] na chance. Pelo menos de fugir!

O que é um observador?

[illegible] sor e sua estranha forma de reprodu- [illegible] naturais, muito mais [illegible] levar em conta apenas as características básicas do monstro, descontando as mutações e outras modificações extras.

[illegible] corpo esférico flutuante, uma boca cheia de dentes afiados, um olho grande central e alguns [illegible] nem suas funções determinadas.

[illegible] explicar os observadores, as mais aceitas teo- [illegible] tações físicas de impurezas no campo mágico, causadas por uma série de eventos caóticos, uma forma da própria magia se renovar e manter coesa. Os observadores então [illegible] conseguem existir contrariando uma quantidade enorme de leis naturais.

[illegible] turas vindas de uma outra realidade, uma dimensão totalmente diferente da nossa ou [illegible] sa teoria não explica como eles chegaram

Observadores naquele outro jogo?

Como o leitor é fã do Sistema D20 já deve ter [illegible] da própria Wizards of the Coast. Isso acontece porque beholders não fazem parte da Licença Aberta, sendo considerados co- [illegible] monstrinho espião do vilão de *[illegible] do Bairro Proibido*) [illegible] desafios.

[illegible] aqui, seus corpos reagem de forma diferente, tentando simular o que lhe era comum [illegible] mágicas e como também é tão difícil [illegible]

Nascimento e Morte

Outro aspecto bizarro dos observado- [illegible] res conhecido.

Primeiro, nota-se que eles não possuem o conceito de sexo diferenciado: um observador é um observador, não há fêmeas ou [illegible] criatura masculina). Os próprios observadores parecem ter uma certa dificuldade em [illegible]

O que se sabe ao certo é que, quando um determinado evento externo ocorre, o [illegible] parar para a reprodução. Esse evento é totalmente fora do controle da criatura e parece variar de indivíduo para indivíduo. [illegible] alinhamento de estrelas, o florescimento de [illegible] planta ou até mesmo mudanças na [illegible]

Também não há uma relação específica entre a idade do [illegible]

Motivado pel [illegible] **mais estranho – energia mágica.**

Para conseguir essa "energia mágica", o monstro devora todo tipo de item mágico [illegible] com criaturas que tenham habilidades mágicas (inclusive outros observadores) e até mesmo [illegible] **percebe quando um personagem tem nível** [illegible]

[illegible] incha, dobrando de tamanho, e desenvolve [illegible] nos de uma semana, o monstro explode, ex-

pelindo vários observadores pequenos (com apenas 3 DVs), que nos próximos 1d6 dias se alimentarão da carcaça de seu pai e quaisquer outras criaturas mortas pela explosão, para adquirir tanto tamanho e energia mágica, necessária para desenvolver suas habilidades especiais.

A explosão é violenta, destruindo tudo em um raio de 6m (causa dano na área igual aos DVs do observador, mais bônus de Constituição [illegible] de Reflexos (CD 25) reduz o dano pela metade). Nenhum tipo de resistência a energia parece funcionar contra a energia liberada pela explosão, assim como resistência a magia também não oferece nenhuma proteção.

Um observador "pai" costuma gerar de 4 a 11 filhotes (1d8+3). Essa quantia foi estimada para um observador de tamanho grande (com 10 DVs) [illegible] dita se que espécimes maiores [illegible] mais filhotes (+1 a cada 3 DVs acima de 10).

É nessa fase da vida que o observador pode apresentar mutações e adaptações, pois vários fatores podem influenciar nas habilidades da nova criatura. Alguns [illegible]

Herança: [illegible] que os filhotes [illegible] chance de [illegible] mesmas habilidades [illegible]. Mas mesmo [illegible]

Ambiente: o novo observador pode desenvolver características típicas do ambiente [illegible]

Saturação Mágica: no caso do observador [illegible] consumido muita magia [illegible] ou um item muito poderoso [illegible] isso pode se refletir nos filhotes. Por exemplo, um observador que tenha devorado vários pergaminhos com magias envolvendo frio e gelo pode gerar filhotes que sejam resistentes a frio [illegible]

Absorção de Habilidades: criaturas que tenham morrido da explosão normalmente servem de alimento para os filhotes, e isso também pode influenciar suas habilidades. Alguns observadores desenvolvem habilidades similares [illegible] Um observador filhote que consumiu [illegible] insetos ou criaturas insetoides pode desenvolver carapaça, antenas e um visual [illegible] de um inseto.

Puro Caos: por vezes, os filhotes desenvolvem habilidades totalmente novas, sem a menor relação com nenhum fator ou sequer alguma explicação que valha.

Aí, uns filhotes de observador, por motivo desconhecido, em vez de consumirem as energias mágicas e os cadáveres do local, procuram por criaturas vivas, as quais ele reconhecem como sendo adequadas (dentro de parâmetros impossíveis de serem definidos). Depois disso, o filhote de observador [illegible] nascimento para manter a vítima viva enquanto ele abre caminho até o centro nervoso da criatura, onde se aloja.

Em um curto período de tempo (1d6+1 dias), a vítima sofre uma metamorfose, resultando em uma nova criatura com as habilidades originais da vítima, mas sob o controle do filhote de observador. O novo ser parece uma versão deformada e cheia de calombos do original, maior e mais musculoso. Vários desses calombos possuem olhos estranhos e horrendos, alguns até com habilidades mágicas.

Olhos famintos

É dado o nome de criatura ocular para essa monstruosidade. Felizmente, tais criaturas são muito raras e até mesmo os próprios observadores costumam odiá-las, destruindo-as sempre que encontram uma.

Os Grandes Tiranos

Além de serem munidos de um verdadeiro arsenal de raios mágicos, os observadores não são criaturas estúpidas. Para muitos, a característica mais perigosa desses monstros é a sua prodigiosa inteligência, que faz frente aos mais ilustres estudiosos do mundo. Registros chegam a afirmar que algumas das mentes mais brilhantes de certas regiões pertencem a observadores antigos de poder incrível.

Se, por um lado, os observadores são inteligentíssimos, por outro, a sua própria [illegible] trabalha contra eles. A forma de [illegible] observador [illegible] seus raciocínios [illegible] impossíveis [illegible] vador. Ainda assim, alguns [illegible] ser [illegible]

Megalomania: cada observador acredita que ele é o ser mais perfeito e poderoso do mundo. Se não é ainda, está destinado a [illegible]. Para ele, todas as outras criaturas [illegible] inferiores, não importa qual (tarrasque, dragões, extraplanares etc). Nem mesmo [illegible] divíduos que [illegible] ria de ser como ele. Até mesmo dois observadores idênticos (o que é muito [illegible] defeitos e deformidades no seu semelhante [illegible]

Arrogância: um [illegible] pelo menos no ponto de vista dele. [illegible] que podem [illegible] sempre atribuem a [illegible] circunstâncias) a causa de suas eventuais falhas. Um observador nunca erra!

Egocentrismo: como eles se julgam seres perfeitos, tudo gira ao redor deles. [illegible] perto a eles e seus [illegible] eles são e que é uma [illegible] servi-los [illegible]

Paranoia: muitos observadores [illegible] tam que os outros invejam [illegible] inteligência, seu conhecimento [illegible] ros e fazem de tudo para [illegible]. Todos que não servem o observador podem [illegible] contra ele e devem ser destruídos [illegible] outros observadores.

Egoísmo: o observador merece possuir todo tipo de tesouro (mesmo que [illegible]) apenas pelo fato de ser valioso. [illegible] ível que um objeto valioso [illegible] enquanto o digno observador não possui tal item. Para eles, todos objetos [illegible]

Maldade e Crueldade: [illegible]

misericórdia, perdão, amizade, amor, companheirismo ou qualquer outro sentimento bom. Por mais que tentem, eles não conseguem compreender tais abstrações e suas utilidades. Para eles, poder é para ser usado e demonstrado, principalmente para lembrar às raças inferiores quem é que manda.

Olho no Olho

Enfrentar um observador não é uma tarefa [illegible]. Os diversos poderes de seus olhos [illegible] críticos o tornam [illegible]. Um combate direto, sem nenhum planejamento, é suicídio na certa.

Mesmo com todas as variações e mutações, os observadores usam algumas estratégias que visam melhorar suas chances de vitória. Aqueles que pretendem enfrentá-los precisam conhecer e lembrar de alguns fatos básicos, se desejam sobreviver [illegible]. Dois destes também emergem, mesmo quando [illegible]. Por isso, um observador [illegible] na mesma rodada, [illegible] para frente. Todos [illegible].

[illegible] de todos [illegible]. Se [illegible] (Observação), [illegible] três raios diferentes na mesma rodada, por causa da localização dos olhos no corpo do monstro.

Uma técnica comum entre eles é decorar seus esconderijos com vários espelhos. Alguns chegam até a cobrir salas inteiras, do chão ao teto, com superfícies refletoras), pois lhes permitem atingir até mesmo o último integrante de um grupo, escondido atrás de seus amigos.

Obs.: [illegible] dos raios dos observadores [illegible] em espelhos, mas a jogada de [illegible] porque a distância sofre uma penalidade [illegible] da reflexão que sofre.

As estratégias variam muito de acordo [illegible] feitos mágicos que o observador possua, mas geralmente envolvem eliminar primeiro os guerreiros mais fortes, melhor armados, ou que aparentem ser os mais capazes de machucar fisicamente o observador. Conjuradores são eliminados a seguir.

Uma boa parte dos observadores possui [illegible] olho central com a habilidade de anular [illegible] feitos mágicos. Com esse poder, [illegible] ele suprimir quaisquer efeitos mágicos (arcanos ou divinos) que estejam atuando nos heróis, dificultando lhes ainda mais o combate. Essa habilidade tem um revés, pois também anula os próprios raios óticos do observador. Para contornar essa pequena dificuldade, o observador simplesmente pode atacar seus oponentes com o olho central fechado.

Caso perceba que um conjurador está se preparando para lançar uma magia que pode feri-lo, o observador abre seu olho central, nem que seja para anular o efeito da magia até que ele saia da área de efeito.

Observadores voam, e sabem como usar isso a seu proveito. Uma técnica comum é subir até uma altura de onde seus oponentes não o alcançam e, de lá, ficar lançando seus raios óticos. Caso algum infeliz inimigo use de magia pra alcançar o observador [illegible]

Olho por olho
mão por mão

dor (com as magias *Voo* ou *Levitação*), ele aprenderá o quão doloroso um olho que anula magia pode ser.

Uma das técnicas mais efetivas contra observadores é atacar diretamente seu olhos, decepando-os ou cegando-os (no caso do olho central). Tal ação é difícil, perigosa e arriscada, mas quando feita com sucesso, pode acabar salvando o grupo todo.

Esse plano de ação tem duas partes distintas: 1º) identificar qual olho possui o efeito mais perigoso e 2º) atacar o tal olho.

Os heróis geralmente só descobrem os poderes que o observador possui ao enfrentá-lo, o que pode ser desastroso. Um bom trabalho de levantamento de informação e utilizar assim como uma boa análise do terreno ao redor do esconderijo do monstro. A presença de estátuas de heróis e plantas congeladas é uma boa indicação de que a criatura pode possuir raios que petrificam e congelam.

Obs.: para descobrir alguma informação sobre os poderes da criatura, os heróis devem conseguir um sucesso em um teste de Obter Informações (CD 25 [illegible] um [illegible] trário, os dados são inconclusivos. Para fazer o teste é necessário [illegible] vivendo relativamente próximas ao esconderijo do monstro. Um teste de Procurar (CD 15) nas cercanias do esconderijo pode revelar pistas que, com um sucesso em um teste de Identificar Magias (CD 12 + o nível do efeito), pode dizer exatamente qual efeito que o observador possui.

Depois de [illegible] danosos, os heróis "só" precisam atacar o [illegible] que [illegible] muito forte ou resistente. Geralmente um golpe é suficiente para decepar o tentáculo.

Obs.: para atacar um tentáculo [illegible] olho de um observador, o personagem usa a manobra especial Separar, com um modificador de [illegible], lembrando que essa manobra [illegible] (a menos que [illegible] talento Separar Aprimorado). Se [illegible] tar, causa dano no tentáculo e pode [illegible].

Cada tentáculo possui 5 Pontos de Vida (que não contam no total de pontos de vida gerais do observador) e, quando é decepado, o observador [illegible] pode [illegible] o raio ótico daquele olho até que [illegible] novamente (o que acontece em 1d4 dias).

O olho central também pode [illegible] usando [illegible] Separar. Se sofrer 10 ou mais Pontos de Vida, é cegado e para de emitir [illegible] seu efeito. O olho central [illegible] vamente em 1d6 dias.

Os Pontos de Vida são os mesmos para todos os tamanhos de observadores, sendo que o olho central de observadores Enormes e Imensos são um pouco mais resistentes (14 e 20 PVs, respectivamente).

Criando Observadores

Um observador não é igual a outro, o que traz um problema: quais são as estatísticas para [illegible]? Como [illegible] em uma campanha, se não se sabe para qual nível de aventureiros ele representa um desafio?

Para adequar melhor a criatura a vários tipos de campanhas e aventuras, temos aqui algumas regras e diretrizes para que o Mestre crie seu próprio observador e suas variantes. Os cálculos e escolha dos poderes e habilidades podem parecer um pouco complicados à primeira vista, mas [illegible] mais tempo que a criação de um NPC qualquer. No final das contas, um oponente [illegible] observador com [illegible] compensa, seja pelo impacto que ele pode causar na história ou simplesmente pelo desafiador combate que ele propicia.

Para criar um observador, [illegible] uma

Efeitos dos Raios Oticos: Ofensivo

d20	efeito
1	Sono
2	Dedo da Morte
3	Infligir Ferimentos Graves
4	Nevoa Acida
5	Infligir Ferimentos Moderados
6	Toque Macabro
7	Missais Magicos
8	Imobilizar Pessoa
9	Flecha Acida
10	Doença Plena
11	Bola de Fogo
12	Relâmpago
13	Explosão Solar
14	Raio Ardente
15	Tentáculos de Cabeça
16	Metamorfose Tornada
17	Grito
18	Cone Glacial
19	Desintegrar
20	Carne para Pedra

Diverso

d12	efeito
1	Servo Invisível
2	Arex Escorregadia
3	Enfeitiçar Pessoa
4	Lentidão
5	Teia
6	Terreno Ilusorio
7	Invisibilidade
8	Confusão
9	Olho Arcano
10	Enfeitiçar Monstro
11	Teleportação
12	Porta Dimensional

Defensivo

d12	efeito
1	Escudo Arcano
2	Invocar Criaturas III
3	Transformação Momentânea
4	Proteção contra Flechas
5	Confundir Detecção
6	Piscar
7	Curar Ferimentos Graves
8	Curar Ferimentos Moderados
9	Padrão Prismatico
10	Visão da Verdade
11	Medo
12	Movimentação Livre

Obs.: O Mestre tem liberdade para trocar as magias das listas como achar melhor

tões), o Mestre de [illegible] os seguintes passos.

Nome: "observador" é o nome mais comum da criatura, aquele que os não aventureiros usam para qualquer monstro parecido, independente das mutações que [illegible] o monstro ficou conhecido como "padrão". Para o antiponé, se [illegible] flutua, é um observador. Nomes para as variações e mutações acrescentam um pouco mais de clima para a aventura, e o Mestre é incentivado a inventar novas denominações para suas criações. Nomes que envolvam "olhos", "visão" e adjetivos relacionados (como espiar, espiar, enxergar etc) são os melhores, assim como termos que indiquem a periculosidade do monstro (entre eles, tirano é [illegible]).

Obs.: utiliza-se "observadores" no texto [illegible] como é usado para se referir a qualquer variação ou mutação que possa ser criada.

Tipo: observadores são sempre aberrações, mesmo os que tem uma aparência mais próxima de humanoides ou de outras criaturas similares.

Tamanho: o menor tamanho para um observador é Miudo (com 3 Dados de Vida). Quando adquire mais DVs ele aumenta de tamanho, na seguinte progressão: Medio (4 a 7 DVs), Grande (8 a 12 DVs), Enorme (13 a 18 DVs), Imenso (19 ou mais DVs).

Dados de Vida: um observador recém-nascido (ou melhor [illegible] de surgir da explosão do seu "pai" [illegible] ele vai acumulando em [illegible] dade de Dados de Vida até um [illegible] lor que considere suficiente para [illegible] sua [illegible] ela, [illegible] te entre 1 DV e 20 DVs. Note que a cada Dado de Vida que adquire, um novo olho com poder mágico (ou uma mutação desenvolvida [illegible] DVs adquiridos [illegible] forma "normal", seja, que não [illegible] tão associados [illegible] uma classe [illegible] de [illegible] ríssimos observadores que se dedicam a desenvolver [illegible] classe (como [illegible] com muitas adaptações). Nesse caso, ele recebe o Dado de Vida da classe.

Deslocamento: base [illegible] A forma como o observador [illegible] comove pelo [illegible] comum o vôo, com classe [illegible] "bom" (exceto para exemplares [illegible] e Imensos, que tem "medio"). Mesmo variações podem possuir outras formas de deslocamento, como Natação para [illegible] plares aquáticos, mas o valor será sempre [illegible].

Classe de Armadura: observadores possuem um bonus de Armadura Natural que varia de acordo com o seu tamanho: Miudo +3, Pequeno +6, Medio +10, Grande +14, Enorme +17, Imenso +21.

Ataque: o bonus base de ataque é igual a 3/4 da quantidade de Dados de Vida que possuir, arredondados para baixo. Por exemplo, um observador com 7 DVs (tamanho Medio) terá BBA igual a +5. Outros modificadores (como tamanho, bonus de Força ou Destreza) se aplicam [illegible].

O ataque principal (que recebe o BBA total) são seus raios oticos, que usam o BBA [illegible] modificador de Destreza. Um [illegible] ataque de toque a [illegible] vida e um ataque secundario, recebendo uma penalidade de -5 no bonus de ataque.

Quaisquer outros ataques que observador possua (como pinças ou tentáculos por exemplo) também são considerados secundarios.

Dano: a mordida de um observador causa dano de acordo com o seu tamanho: Miudo 1d3, Medio 1d8, Grande 1d10, Enorme 2d6, Imenso 3d6. Como é um ataque secundario, ele recebe apenas metade [illegible] bonus de Força (caso seja positivo).

Espaço/Alcance: observadores [illegible] alcance normal para uma criatura [illegible].

Ataques Especiais: [illegible] todos, que possuem efeitos idênticos [illegible] criadas magias. Ele possui mais tentáculos/olhos capazes de lançar raios de acordo [illegible] quantidade de Dados de Vida.

Raios Oticos: um observador [illegible] pelo menos dois tentáculos [illegible] olhos nas pontas capaz de lançar [illegible] efeitos magicos. Para cada Dado [illegible] forma de 3 que o observador [illegible] o raio. Se preferir, o Mestre [illegible] [illegible] [illegible].

O Mestre deve anotar quais são os efeitos [illegible] pode também usar dados e a tabela [illegible] dos seus olhos com efeitos Ofensivos, outra metade dividida entre efeitos Diversos e Defensivos. Todos os efeitos são idênticos [illegible] conjurador igual a DVs do observador +3, com CDs baseadas no [illegible]. O conjurador serve apenas [illegible] as variaveis do efeito e não para determinar se o monstro pode ou não [illegible] efeito (por exemplo, um observador de 10 DVs [illegible] conjurador +6 pode [illegible]).

Qualidades Especiais: observadores [illegible] as seguintes qualidades: Visão no Escuro, Visão Multigrila (mas pode ser [illegible]).

Olho Central (Sob) [illegible] efeito. Este efeito [illegible]

[illegible] ervador +3 (CDs baseadas no Carisma). O [illegible] para calcular as variáveis do efeito e não para [illegible] DVs, nível de conjurador = 9, pode possuir o efeito de *Antimagia*).

Os efeitos do olho central podem ser os seguintes:

Antimagia: [illegible] vico, como a magia *Campo Antimagia*. Este efeito é o mais comum entre os próprios observadores.

Reverter Magia: [illegible]

Zona da Verdade: [illegible] de mesmo nome.

Maldição Menor: [illegible]

Onda de Fadiga: [illegible]

O Mestre pode [illegible] olho central, assim [illegible] determinar [illegible] efeitos além dos listados acima.

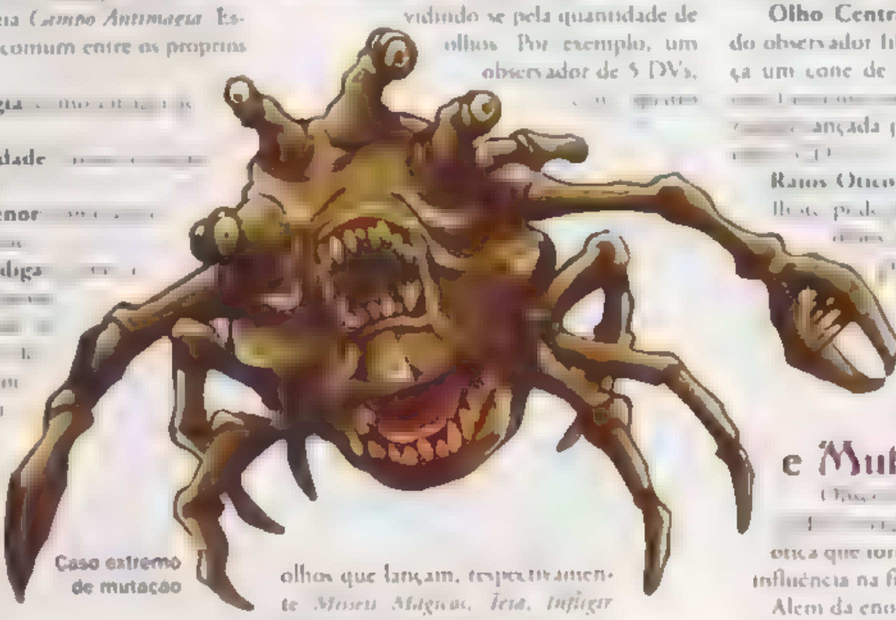
Teste de Resistência: os valores [illegible] pendem da quantidade de DVs que o observador possui. Ele recebe +2 de Vontade, e o bônus aumenta em +1 para cada dois DVs adicionais, enquanto Fortitude e Reflexos começam com +0 e recebem +1 a cada três DVs que a criatura tenha.

Perícias: observadores recebem pontos de perícia na quantidade de 2 + modificador [illegible] lidade-chave) são Conhecimento (Arcano) (Int), Esconder-se (Des), Intimidar (Car), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Sentir Motivação (Sab) e Sobrevivência (Sab). Eles ainda recebem um bônus [illegible]

Talentos: observadores recebem um talento e mais um a cada 3 DVs. Também recebem [illegible]

Habilidades: [illegible] Miúdo: For −2, Des +4, Int +4, Sab +2, Car +2; Pequeno: Des +4, Cons +2, Int +5, Sab [illegible] to de +1 em um atributo (à escolha do Mestre) [illegible]

Nível de Desafio: o Mestre deve calcular o ND [illegible] o valor aproximado, deve ser feita a seguinte conta: quantidade de DVs + valor médio do nível dos efeitos dos olhos. Esse valor médio é obtido somando-se todos os ní[illegible] dividindo-se pela quantidade de olhos. Por exemplo, um observador de 5 DVs, [illegible] olhos que lançam, respectivamente *Mísseis Mágicos*, *Teia*, *Infligir Ferimentos Moderados* e *Flutuar* teria ND 7 aproximadamente. Atenção! Essa fórmula não é precisa ou exata, dependendo da escolha das habilidades e efeitos, o ND pode variar de valor tanto a mais quanto a menos. Aconselha-se que o Mestre teste a criatura antes de determinar o ND exato.



Caso extremo de mutação

Tendência: [illegible] mo neutros e malignos ou caóticos e neutros), mas são extremamente raros e espécimes únicos.

Ajuste de Nível: observadores não são criaturas disponíveis como raças para per[illegible] muito desbalanceadas e facilmente desequilibrariam qualquer jogo.

Exemplo

Observador filhote: ND [illegible] Miúda, 3d8, PVs 13, Inic +6, Desloc Vôo 9m, CA 17 (+2 tamanho, +2 Des, +3 na[illegible] tipla, Tend. C.M, Fort +3, Ref +3, Vont +[illegible] (+2), Sab 12 (+1), Car 12 (+1).

Perícias: [illegible] Sobrevivência [illegible]

Talentos: Prontidão, Iniciativa Aprimorada, Fortitude M[illegible]

Visão Múltipla (Ext): o observador filhote [illegible]

Olho Central (Sob): o olho central do observador filhote controla [illegible] ça um cone de 13,5m de comprimento [illegible] lançada por um conjurador de 6 [illegible]

Raios Óticos (SM): o [illegible] de 9m, CD 14.

Variações e Mutações

[illegible] ótica que torna difícil compreender sua influência na fisiologia de [illegible] criaturas.

Além da enorme variação que apresentam em seus poderes e habilidades, [illegible]vadores ainda são extremamente suscetíveis a mutações, aumentando ainda mais a quantidade de versões alternativas desses monstros.

Durante o nascimento, ou quando adquire mais Dados de Vida, a criatura pode apresentar algumas mutações, umas qu[illegible] não servem para nada.

A seguir, algumas das mutações conhecidas de observadores. Note que não é uma lista definitiva, pois essas criaturas podem exibir qualquer feição de qualquer [illegible] mia) ou mágica (como a habilidade de um basilisco de transformar pessoas em pedra [illegible]

[illegible] olho extra. Na prática, o Mestre pode trocar todos os olhos de um observador

[illegible] o central) por mutações, criando [illegible] ND [illegible] tura, e tal modificação está anotada junto [illegible]

Mutações

Tentáculo: (similar ao de um polvo) [illegible] no de acordo com o tamanho (Miúdo 1, Pequeno 1d3, Médio 1d4, Grande 1d6, Enorme 1d8, Imenso 2d6). Se o observador [illegible] be as habilidades Agarrar Aprimorado [illegible]

Pinça: o observador possui uma pinça, [illegible] Agarrar Aprimorado.

Carapaça: [illegible] Natural em +3).

Membros [illegible] Deslocamento 12m. Esses membros costumam [illegible] nal do cálculo do ND).

Antenas: o observador possui antenas, [illegible] m testes de Ouvir). Em alguns casos, [illegible]

Resistência: o observador é resistente a [illegible] a habilidade [illegible] da por dois olhos).

Algumas mutações ainda são mais estranhas e exóticas, como observadores que não possuem boca e se alimentam por [illegible] ferrões nos tentáculos ou seres que se pare- [illegible] ramados (e ainda sim são observadores!).

Como em outros casos, o Mestre é incentivado a criar novas mutações de acordo [illegible]

Modelo Novo: Criatura Ocular

[illegible] tem ocasiões em que o um observador recem- [illegible] prefere se ligar a uma outra criatura para ga- [illegible] nem como tem consciência de que pode fazer [illegible]

O jovem observador usa as energias mágicas residuais não para crescer e adquirir [illegible] fundir sua mente no corpo de uma criatura que esteja disponível. O resultado de tal união é uma criatura ocular.

Construindo uma Criatura Ocular

"Criatura Ocular" é um modelo inerente que pode ser adicionado a qualquer aberração, animal, besta mágica, fada, gigante [illegible] seto (daqui por diante denominada "criatura [illegible] nado a um observador e nem em criaturas com tamanho Miúdo ou menor.

A criatura mantém o seu nome, mas [illegible] se modelo é um "leão ocular".

[illegible] estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, exceto as [illegible]

Tamanho e tipo: [illegible] um animal, besta mágica, fada, gigante ou [illegible]

Dados de Vida: os Dados de Vida [illegible] classe não são afetados.

Classe de Armadura [illegible] quer bônus de armadura natural que a criatura-base tenha).

Ataques: [illegible] dos os ataques da criatura-base. A criatura ocular pode atacar com seus [illegible] usando seu BBA básico (mais bônus de Des-

Uma criatura ocular

[illegible]ezat para cada olho que possua (sem penalidade). A criatura base também recebe um ataque de mordida, caso ainda não o possua, e causará dano de acordo com a tabela a seguir.

Dano: caso a criatura base não possua um ataque de mordida, considere os valores [illegible] para calcular o dano de mordida da criatura ocular: Pequeno 1d4, Médio 1d6, Grande 1d8, Enorme 2d6, [illegible]

Ataques Especiais: a criatura ocular conserva todos os ataques especiais da criatura base [illegible]

Raios óticos (SaM): recebe um raio ótico para cada 2 DVs que a criatura-base possua (no mínimo um raio). Os efeitos são [illegible] qual a quantidade de DVs da criatura [illegible]

Qualidades Especiais: a criatura ocular conserva todas as habilidades especiais da criatura-base [illegible]

Visão Múltipla (Ext): [illegible] olhos que surgem pelo [illegible]

Visão no Escuro (Ext): [illegible] 9m.

Habilidades: [illegible] Int +4, Sab +2, Car +2. Caso a criatura-base tenha um valor de Inteligência, Sabedoria ou Carisma inferior a 4, ele tem o valor aumentado [illegible]

Perícias: Criaturas oculares recebem bônus racial de +2 em testes de Observar.

Nível de Desafio: [illegible] 10 DVs +2; 10 ou mais DVs +3.

Tendência: [illegible]

Exemplo de Criatura Ocular

Pantera Deslocadora Ocular: ND 6; Besta Mágica Grande; 6d10+18; PVs 51; [illegible] CA [illegible] tho, +2 Des, +6 natural), toque 11, surpre[illegible] total +8 raios óticos x3 (dano especial), tentáculos x2 (1d6+4 cada) e +4 mordida 1d8+2); Ataques Especiais: Raios Óticos; [illegible] Especiais: Visão no Escuro [illegible] na Penumbra, Visão Múltipla [illegible] Int 14 (+2), Sab 14 (+2), Car 10.

Perícias: Esconder-se +10, Furtividade +7, Observar +8, Ouvir +6, Procurar +4, Saltar +8.

Talentos: Prontidão, Esquiva, Furtivo.

Deslocamento (Sob): qualquer ataque corpo-a-corpo ou à distância tem 50% de chance de falhar [illegible] a pantera deslocadora ocular por outros meios além da visão.

Resistência a Ataques à Distância (Sob): a pantera deslocadora ocular recebe um bônus de +2 em testes de resistência contra ataques [illegible]

Pré-Requisitos

Para se tornar um Servo do Grande Olho, o personagem precisa preencher todos os seguintes critérios.

Raça: qualquer raça humanóide ou humanóide monstruoso, exceto anões.

Tendência: Caótica e Maligna.

Bônus Base de Ataque: +4

Perícias: [illegible]

Talentos: Duro de Matar, Prontidão, Tolerância [illegible]

Especial: [illegible] Motivação do observador). O personagem ainda [illegible] Olho (ver o texto).

[illegible] (exceto para ataque de toque à distância).

Raios Óticos (SaM): dos vários olhos espalhados pelo corpo da pantera deslocadora ocular [illegible] podem lançar raios com efeitos das seguintes magias (nível de conjurador [illegible]) *Moderados*, causa 2d8+7 pontos de dano [illegible]

Visão Múltipla (Ext): a pantera deslocadora ocular não pode ser flanqueada nem surpreendida.

Nova CdP: Servo do Grande Olho

Algumas pessoas procuram os observadores em busca de poder [illegible] dando como [illegible] ter [illegible] ações que o monstro não pode realizar pessoalmente (como interagir com pessoas em cidades e vilas). A principal [illegible] monstro [illegible] missão, ou com a dedicação [illegible] vo, ou do seu humor [illegible] de recompensar seu seguidor [illegible] Olho em um ritual [illegible] igual a 10 + metade dos DVs do observador [illegible] Uma única falha signifi[illegible]

Ao sobreviver, o personagem recebe uma parcela do poder de seu mestre. [illegible] usar seus poderes.

Um personagem que se torna um Servo do Grande Olho [illegible] tencial do terceiro olho (ou seja, atingir o 10º nível da classe de prestígio) [illegible] não poderá adquirir mais níveis dela.

[illegible]

O Servo do Grande Olho

Nível	Bônus base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+0	+0	+0	+2	Terceiro Olho
2	+1	+0	+0	+3	Raio ótico (1º nível)
3º	+2	+1	+1	+3	Raio ótico (2º nível)
4º	+3	+1	+1	+4	
5º	+3	+1	+1	+4	Raio ótico (3º nível)
6º	+4	+2	+2	+5	Terceiro Olho Aprimorado
7º	+5	+2	+2	+5	Olho adicional I
8º	+6	+2	+2	+6	Raio ótico (4º nível)
9º	+6	+3	+3	+6	Raio ótico (5º nível)
10	+7	+3	+3	+7	Olho adicional II

Grande Olho não pode tomar nenhuma ação contra seu mestre. Se ele sabe de alguma ação que possa ocorrer contra o observador a quem serve, precisa comunicá-lo imediatamente. Caso não queira fazê-lo por algum motivo, deve obter um sucesso em um teste de Vontade (CD 20).

A morte do observador liberta o Servo do Grande Olho de sua "escravidão", permitindo que adquira níveis em outra classe, mas ele jamais poderá adquirir níveis de SdGO novamente, pois o personagem não pode servir a outro observador e passar novamente pelo ritual. As energias conflitantes e mutantes o Servo do Grande Olho imediatamente (sem direito a nenhum teste).

Perícias de Classe

As perícias de classe do Servo do Grande Olho (e a habilidade chave de cada perícia) são: Blefar (Car), Concentração (Con), Conhecimento (Arcano) (Int), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Identificar Magia (Int), Intimidação (Car), Observar (Sab), Ofício, Informação (Car), Ouvir (Sab), Prestidigitação (Des), Procurar (Int), Sentir Motivação (Sab), Sobrevivência (Sab) e Usar Instrumento Mágico (Car).

Pontos de Perícia a cada nível: 6 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: os Servos do Grande Olho sabem usar todas as armas simples, armaduras leves e médias, assim como escudo (exceto escudo de corpo).

Terceiro Olho (Ext): no [illegible] do [illegible] Servo do Grande Olho recebe um [illegible] olho [illegible] por sobre o corpo [illegible] Esse olho fornece [illegible] habilidades [illegible] Visão na Penumbra. Recebe também um bônus [illegible] de +1 [illegible] de Observar e Procurar, apenas quando [illegible] não está coberto ou escondido.

No [illegible] nível, o terceiro olho [illegible] saltando, pedindo "saltar" do seu lugar [illegible] resistente tentáculo que pode atingir [illegible] de comprimento. Quando [illegible] o terceiro olho [illegible] pode fazer ataques [illegible] que estejam [illegible] dele. Os raios oticos passam a ser ações [illegible]

Raio Otico (Sob): o terceiro olho do Servo pode ser usado para [illegible] energias e lançar raios que simulam os efeitos de magia, da mesma forma que um observador. Os raios têm efeitos iguais a magias lançadas por um conjurador de nível igual ao nível de Servo [illegible] Grande Olho que o personagem possui e a CD baseada no Carisma. Todos os raios têm as mesmas características das magias que emulam (magias que usem Toque passam a usar Toque à Distância).

No segundo nível, ele deve escolher uma magia de 1º nível [illegible] arcana, divina, psiônica ou [illegible] Depois de escolhida [illegible] pode ser [illegible] O efeito pode ser usado uma quantidade de vezes ao dia igual a 1 + modificador de Carisma.

No terceiro nível, deve escolher uma magia adicional de 2º nível, no quinto uma de 3º, no oitavo uma de 4º e no nono uma de 5º nível. Ele só pode usar um raio por [illegible] [illegible] padrão. Cada magia pode ser usada uma quantidade de vezes ao dia igual a 1 + modificador de Carisma.

Olho Adicional (Ext): no 7º nível um olho extra aparece no corpo do Servo do Grande Olho, em um lugar [illegible] ele [illegible] Esse olho pode ser utilizado para lançar [illegible] mas não poderá ser aprimorado. No 10º nível surge outro olho adicional, [illegible] também pode ser usado para [illegible] magicos. Ao adquirir os dois olhos adicionais, o Servo do Grande Olho [illegible] [illegible] Poderes Concedidos [illegible] +2 e pode ser [illegible] [illegible] Magia e de Magia a qualquer momento, sem [illegible] de [illegible] ação.

EM BREVE

O MAIOR LANÇAMENTO DE TODOS OS TEMPOS!

AGUARDE...

editora manticora

Somos a maior comicshop especializada em HQs raras da internet, com 38.000 títulos no acervo

Rika Comics Store

Despachamos para todo Brasil

www.rika.com.br - sac@rika.com.br - fone (11) 3284-4908

Rua Augusta, 1371 sobre-loja 22 - piso superior - CEP 01305-100 - Cerqueira César - São Paulo - SP

DRAGON'S BRIDE

Povos de uma terra distante costumam dizer: "um dia que você passa pescando é um dia que você não envelhece." Assim, a paz e sossego de uma pescaria prolongam a vida e saúde.

O guerreiro errante **Koi** tem motivos para discordar. Primeiro, teve que abandonar a varinha para intervir quando os irmãos clérigos **Al'Hanna** e **Melokk** foram atacados por assaltantes humanoides. Mais tarde, foi visitado pela irritante fada **Coridora** que parece ter alguma ligação obscura com o homem-lobo e também uma estranha obsessão por tentar erguê-lo do chão. Para completar o dia fazendo nada, Koi é atacado por um comprador misterioso, que se apresenta como "o senhor desta região e tudo que existe nela", incluindo as carpas do lago.

Lorde Betta demonstra ter habilidade em lançar relâmpagos — e uma espada cravada no peito não parece capaz de matá-lo, ou mesmo de fazê-lo sangrar. Após uma curta batalha, ele está pronto para dilacerar Koi com suas garras, mas a chegada de uma garota parece constrangê-lo.

Koi desperta na casa da jovem, **Dafnia**, que demonstra ter pouca compaixão ou paciência com forasteiros. Mais importante: ela é a noiva de Betta.

ALDEIA AQVARIVM

CONSTRUÍDA SOBRE AS RUÍNAS DO **CASTELO AQVARIVM**, UM ANTIGO REDUTO DE HERÓIS RICOS E PODEROSOS.

UM POVOADO PEQUENO, REUNINDO NÃO MAIS DE 400 HABITANTES. MUITO DISTANTE DE OUTRAS COMUNIDADES PARA MANTER RELAÇÕES COMERCIAIS.

SITUADA NO EXTREMO LESTE DO REINO DE **BRANDO**. MUITO PRÓXIMA ÀS **MONTANHAS DE MARFIM**.

Carpa

Lafnia

Bita

VISTA AÉREA? EU QUE FIZ!

REGIÃO PERIGOSA. SOB CONSTANTES ATAQUES DE MONSTROS.

NENHUMA OUTRA ALDEIA OU VILA CONSEGUE SOBREVIVER NAS VIZINHANÇAS.

SEM COMÉRCIO COM OUTRAS CIDADES, A VIDA É DURA PARA AQVARIVM...

.. MAS SEUS HABITANTES ESTÃO BEM PROTEGIDOS DAS FERAS...

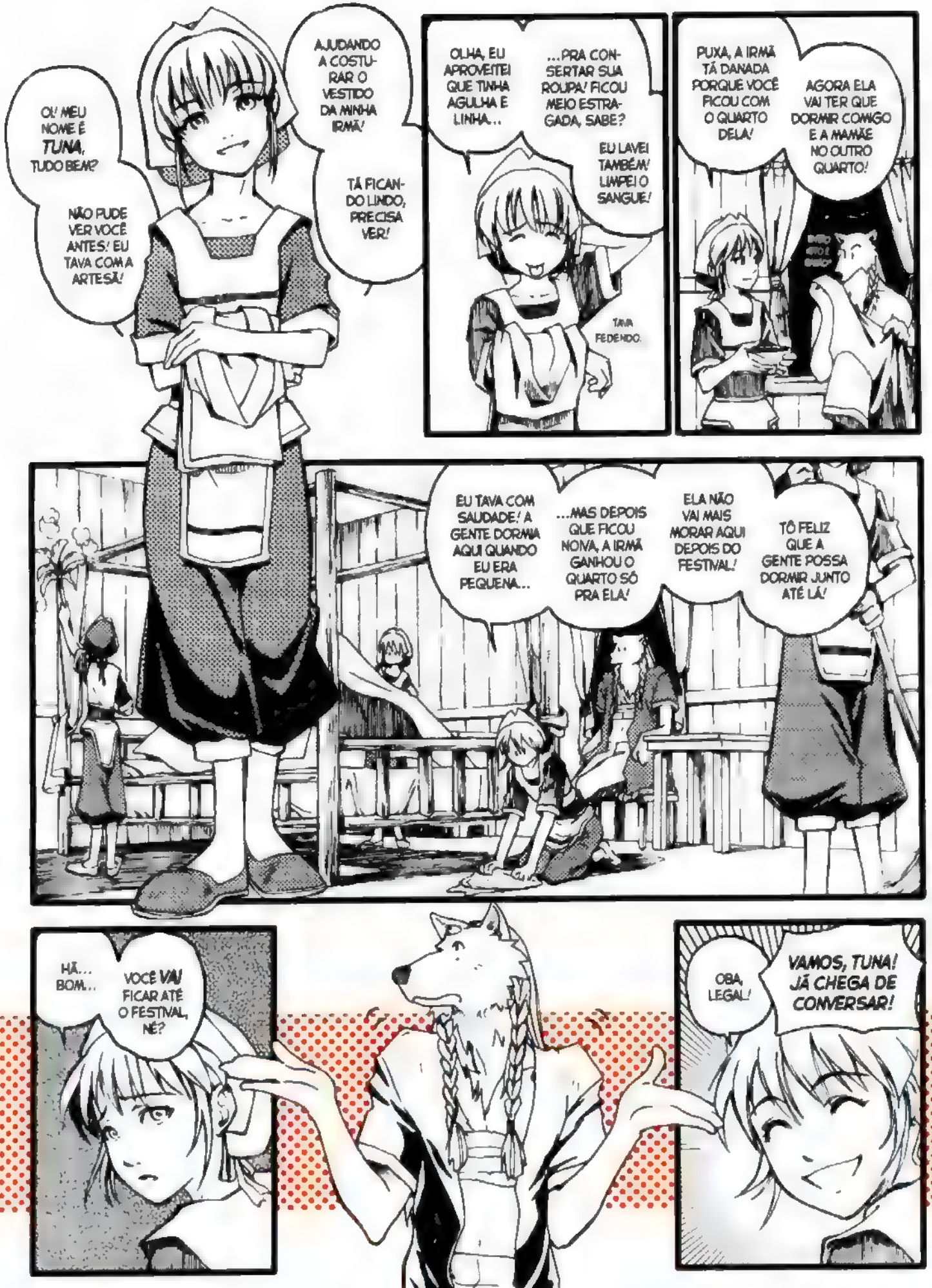
...GRAÇAS A SEU REGENTE.

LORDE BETTA

O POVO DE AGVARVM VIVE DE PESCA, CULTIVO E CRIAÇÃO DE ANIMAIS.
SÃO GENTE SIMPLES E ESFORÇADA.
NO ENTANTO, ALÉM DE SEUS AFAZERES NORMAIS...
...HOJE OS ALDEÕES TAMBÉM FAZEM PREPARATIVOS PARA UM GRANDE EVENTO.
ELES ENFEITAM A ALDEIA PARA O FESTIVAL DOS NOIVOS.
TÁ PENSANDO O MESMO QUE EU?

COMO É QUE ESSES CAIPIRAS ESTÃO PENSANDO EM SEDIAR O FESTIVAL DOS NOMOS?
SÓ AS MAIORES VILAS E CIDADES PODEM ABRIGAR UMA FESTA TÃO GRANDE!
QUER DIZER, É O MAIOR FERIADO DOS REINOS, NÃO É ISSO?
QUANDO TODOS OS CASAMENTOS SÃO FEITOS! COM BARDOS, MAGOS, TORNEIOS, BAILES...
O NORMAL É QUE POVOADOS PEQUENOS FAÇAM CARAVANAS, PARA PARTICIPAR EM CIDADES VIZINHAS!
NÃO SEI DIREITO, PORQUE EU NUNCA VI!
MAS OLHA SÓ PRA ESSA GENTE! ELES MAL CONSEGUEM PLANTAR A PRÓPRIA COMIDA!
COMO VOCÊ ACHA QUE...?
PLA!
AGORA ESCUTA AQUI, CARA!
VOCÊ PODE ATÉ NÃO GOSTAR QUANDO ESTOU POR PERTO...
...MAS ACHO BOM SE ACOSTUMAR!
PORQUE EU NUNCA VOU DEIXAR VOCÊ, ENTENDEU?
EU NUNCA VOU EMBORA! NUNCA!

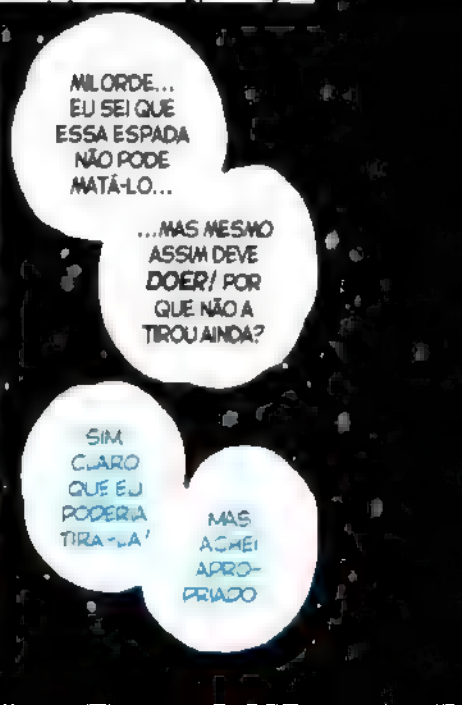
BOM, É ISSO AÍ! NÃO ADIANTA FAZER ESSA CARINHA DE "QUERO COLO"!
VOCÊ FEZ UM ACORDO, PUXA VIDA! TEVE O QUE QUERIA!
AGORA PRECISA CUMPRIR COM SUA PARTE!
GULK!
VOCÊ NÃO PODE CONSEGUIR UMA COISA SEM DAR OUTRA EM TROCA!
TEM UM ALQUIMISTA BAIXINHO QUE VIVE DIZENDO ISSO...
TÓÓÓIMMM...
EU VOLTO, VIU? VOLTO MAIOR E MAIS FORTE! VAI VER SÓ, SEU BUNDA-SUJA!
VOCÊ PARECE ANIMADO, HEIM?


OI! MEU NOME É TUNA, TUDO BEM?
NÃO PUDE VER VOCÊ ANTES! EU TAVA COM A ARTESÃ!
AJUDANDO A COSTURAR O VESTIDO DA MINHA IRMÃ!
TÁ FICANDO LINDO, PRECISA VER!
OLHA, EU APROVEITEI QUE TINHA AGULHA E LINHA...
...PRA CONSERTAR SUA ROUPA! FICOU MEIO ESTRAGADA, SABE?
EU LAVEI TAMBÉM! LIMPEI O SANGUE!
TAVA PEDINDO.
PUXA, A IRMÃ TÁ DANADA PORQUE VOCÊ FICOU COM O QUARTO DELA!
AGORA ELA VAI TER QUE DORMIR COMIGO E A MAMÃE NO OUTRO QUARTO!
EU TAVA COM SAUDADE! A GENTE DORMIA AQUI QUANDO EU ERA PEQUENA...
...MAS DEPOIS QUE FICOU NOIVA, A IRMÃ GANHOU O QUARTO SÓ PRA ELA!
ELA NÃO VAI MAIS MORAR AQUI DEPOIS DO FESTIVAL!
TÔ FELIZ QUE A GENTE POSSA DORMIR JUNTO ATÉ LÁ!
HÃ... BOM...
VOCÊ VAI FICAR ATÉ O FESTIVAL, NÉ?
OBA, LEGAL!
VAMOS, TUNA! JÁ CHEGA DE CONVERSAR!

TEMOS QUE TRABALHAR AMANHÃ BEM CEDO!
DEIXE EM PAZ O SENHOR VÂNDALO E VAMOS DORMIR!
TÔ INDO, MÃE! TCHAU, SEU VÂNDALO!
NÃO GOSTA QUE CHAMEM DE VÂNDALO
MÃE, CADÊ A IRMÃ?
DEVE ESTAR NO LAGO OUTRA VEZ! PODE SER QUE DEMORE!
AGORA VAMOS, BANHO E CAMA!
MAS EU NÃO QUERO DORMIR ATÉ A IRMÃ ESTAR COM A GENTE!
EU NÃO TÔ COM... :UAAHNN:- SONO...

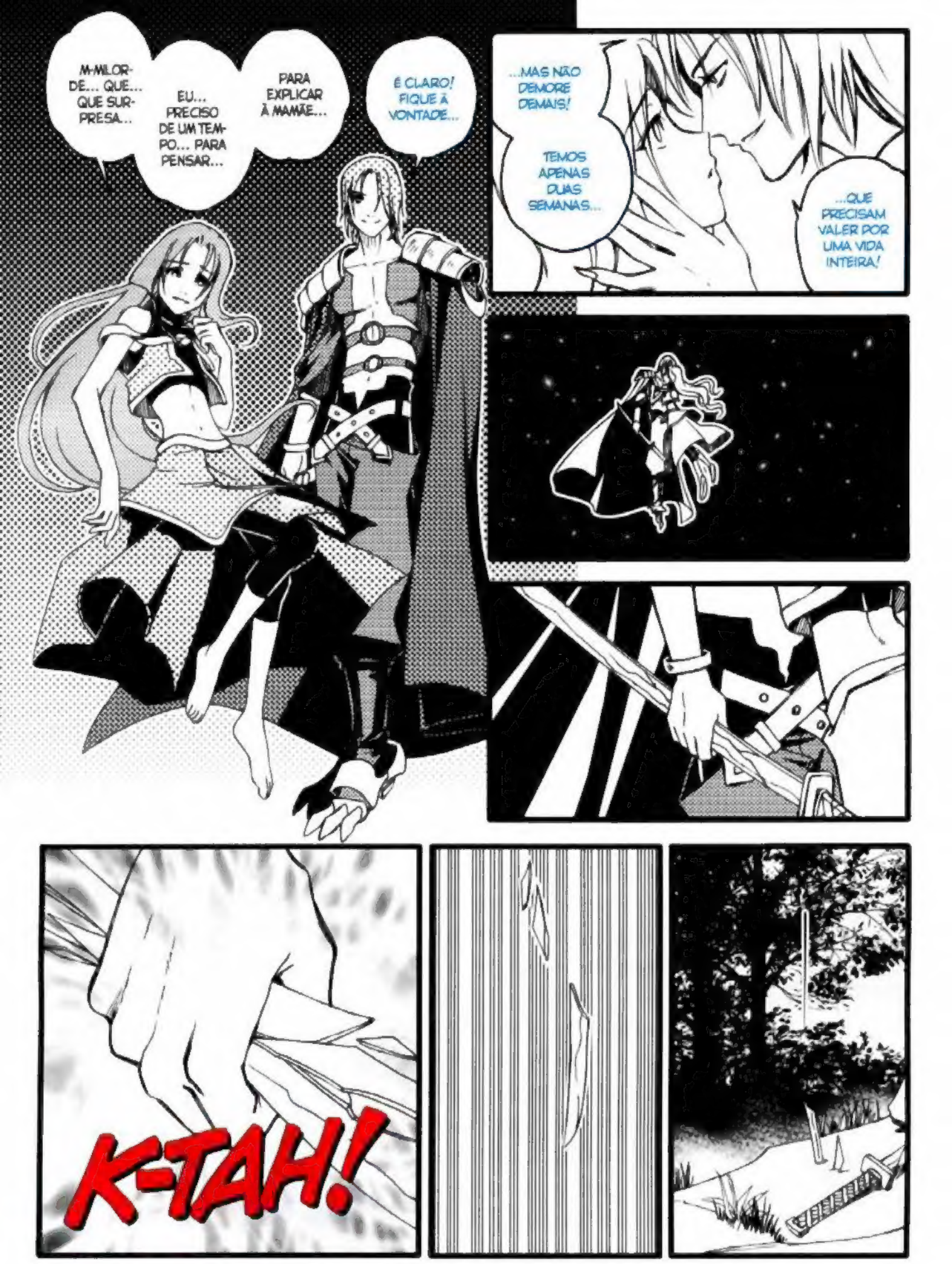
MMM... MILORDE...
PRECISO... DIZER UMA COISA...
SIM. MINHA AMADA?

AI! O CABO DA ESPADA TÁ CUTUCANDO MEU FÍGADO!
QUE NICO!
MAL AI!
AH!


MILORDE... EU SEI QUE ESSA ESPADA NÃO PODE MATÁ-LO...
...MAS MESMO ASSIM DEVE DOER! POR QUE NÃO A TIROU AINDA?
SIM. CLARO QUE EU PODERIA TIRÁ-LA!
MAS ACHEI APROPRIADO

QUE SEJA VOCÊ A FAZER ISSO!
AFINAL NÃO TEVE SEMPRE MINHA VIDA EM SUAS MÃOS?
ENTÃO? NÃO QUER TIRÁ-LA?
AHH BEM MELHOR!
NÃO HÁ MAIOR PRAZER QUE A AUSÊNCIA DE DOR LOGO DEPOIS DA DOR!
FOI UM DIA LONGO ENQUANTO EU ESPERAVA POR ESTE MOMENTO!
BOBO! SE EU SOUBESSE, TERIA VINDO ANTES!
A ESPERA APENAS FEZ O MOMENTO MAIS DOCE!
ASSIM COMO ESTES LONGOS ANOS DE ESPERA POR VOCÊ
TAMBÉM VÃO TERMINAR EM DOCURA!

ENTÃO... É DESSE JEITO QUE VAI SER?
DAFNIA MEU AMOR! MINHA NOIVA PROMETIDA!
VOCÊ ACHA MESMO QUE EU TRATARIA VOCÊ DA MESMA FORMA QUE UM LADRÃO VAGABUNDO?
EU LAMENTO MUITO MUITO MESMO QUE TENHA PRESENCIADO AQUELE MOMENTO!
MINHA NOIVA NÃO É PARA SEUS OLHOS!
EU SEI, MILORDE! SEMPRE FOI TÃO GENTIL COMIGO...
MAS TAMBÉM TEM SIDO GENTIL DEMAIS COM AQUELE TRASTE IMUNDO!
NÃO ERA NECESSÁRIO SER PIEDOSO COM ELE POR MINHA CAUSA!
ENTENDO! ENTÃO, ELE ESTÁ SENDO INCONVENIENTE?
SIM! MUITO!
ELE PRECISA FICAR NA MINHA CASA? NO MEU QUARTO?
BEM COMO NO CASAMENTO TÃO PRÓXIMO
PODEMOS PASSAR O TEMPO QUE RESTA EM MINHA TORRE
GOSTA DA IDEIA?


M-MILORDE... QUE... QUE SURPRESA...
EU... PRECISO DE UM TEMPO... PARA PENSAR...
PARA EXPLICAR À MAMÃE...
É CLARO! FIQUE À VONTADE...
...MAS NÃO DEMORE DEMAIS!
TEMOS APENAS DUAS SEMANAS...
...QUE PRECISAM VALER POR UMA VIDA INTEIRA!
K-TAH!

ELES VOLTARAM!

O grande sucesso dos quadrinhos nacionais em versão definitiva!

HOLY avenger RELOADED

Dos premiados Marcelo Cassaro e Erica Awano

Não perca as aventuras de Lisandra, Sandro, Niele e Tork, na busca pelos Rubis da Virtude.

"Foi terrível e, ao mesmo tempo, fantástico. Minha autodescoberta como humana e minha reconciliação com Allihanna."
Lisandra

"Tá, não sou nenhum paladino, mas até que não fiz feio, vai?"
Sandro Galtran

"OIII, ZENTE! Tamo de voltaaaa!"
Niele

"Hunk, cadê o rango? E a cerveja? Que raio de relançamento é esse?"
Tork

COM EXTRAS INÉDITOS E A QUALIDADE MYTHOS EDITORA

QUINZENALMENTE, NAS BANCAS.
DISTRIBUIÇÃO SETORIZADA.

Paladinos! Bárbaros! Monges! Magos! Druidas! Bardos

Qual deles você deseja ser?

www.manticora.com.br